
PRÁCTICOS
¡TODOS LOS SECRETOS!
Pokémon Ultrasol
Pokémon Ultraluna
EL PROFESOR KUKUI RESPONDE
CONCURSO
REGALAMOS UN CARRERA GO DE MARIO KART
REVISTA OFICIAL NINTENDO
NINTENDO SWITCH
NINTENDO 3DS
Nintendo®
REPORTAJE
LAS MEJORES IDEAS
PARA REGALAR EN NAVIDAD
Guía de compras con juegos, consolas, periféricos
Xenoblade Chronicles 2
Analizamos el mejor RPG para Switch
¡Y REGALAMOS 2 MANDOS!
PÓSTER DOBLE
N° 304 / 3,50€ / Canarias 3,65€
8 424094 810024 00304
LLEGA LA BALADA DE LOS ELEGIDOS
THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
¡Un DLC cargado de sorpresas!
SÚPER GUÍA
Super Mario Odyssey
¡Claves para conseguir las Energilunas!
Splatoon 2
¡SIGUE CRECIENDO!
11 JUEGOS ANALIZADOS
SRYRIM • L.A. NOIRE
ROCKET LEAGUE • RIME
GEAR CLUB UNLIMITED...

"LOS JOY-CON SE MONTAN SU PRIMER FIESTÓN"

REVISTA OFICIAL NINTENDO

7
www.pegi.info

1 2 SWITCH

NINTENDO SWITCH

¿Un duelo... a magia?

¿Un duelo... a ordeñar?

"Cada uno de los 28 minijuegos expone una situación distinta, como duelos de samurais o magos"

"El modo por equipos con tablero admite de 2 a 20 jugadores y puede durar entre 30 y 40 minutos"

REVISTA OFICIAL NINTENDO



















/NintendoSwitchES • @NintendoES • YouTube /NintendoES

Nintendo

Sumario

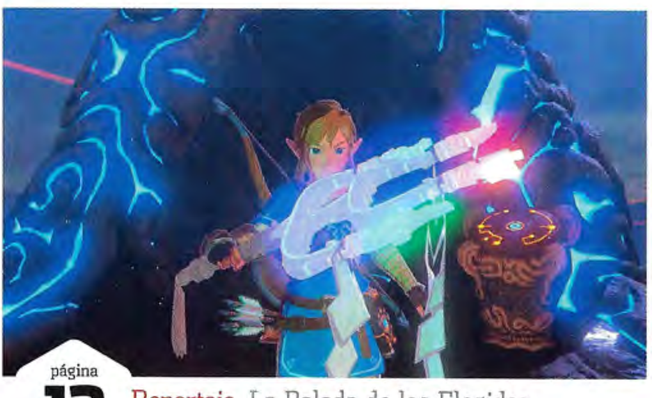
REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 304



Luis Galán

Bienvenidos

Switch no cumple un año, lo hará en marzo, pero mucho se habló sobre cómo iba a ser su 2017. Los lanzamientos de la casa, el apoyo de las desarrolladoras... y las dudas sobre la respuesta del público. Zelda abrió una caja tan mágica como su mundo, y las ventas destrozaron las previsiones, tanto que mucha gente se quedó sin poder comprarla. En todos estos meses la cosa siguió igual: juegazos constantes y ventas que no paraban. Esta consola tan pequeña mueve Skyrim, DOOM, FIFA, NBA 2K... lo que le echen. Los indies venden más que en ningún otro sistema, llegan los grandes de Wii U, y tiene unos exclusivos que son la envidia del sector. Todo, ya sabéis, donde, cuando y como queramos... Y con quien queramos, porque es la consola que más valora el multijugador local en plena era digital. Y es que Switch es diversión, y es más divertido marcar un gol al que tienes al lado. Todo es para decir que, si no tienes una Switch, pídela por Reyes. Y, si la tienes, hay muchísimo entre lo que elegir, empezando por Zelda, que ahora cierra, con su balada, el círculo de un 2017 que ha sido pura melodía nintendera.



página 12 **Reportaje.** La Balada de los Elegidos.
Toda una nueva aventura para Breath of the Wild.



página 26 **Análisis.** Xenoblade Chronicles 2.
La saga crece en Switch y se vuelve colosal.



página 64 **Guía** Super Mario Odyssey.
Primera parte de las claves para las 880 energilunas.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso
Me he pasado todo el mes entre Alrest y Skyrim... ¡Y ahora no quiero regresar!



Alex Alcolea
En días fríos, toca quedarse en casa "domando" dragones en Skyrim.



Juanfree Martínez
¡Reventando cefalópodos y pintando gusanos! ¿O era al revés?...



Miguel Martí
Sacándole todo el partido al Ultraespacio. ¡No paran los shinies!



Javier Parrado
9 meses y Switch ya cuenta con un catálogo lleno de juegazos. ¡Brutal!



1

THE GAME AWARDS

PREMIOS

"The Game Awards" coronan a Switch

La nueva consola acaparó los mejores premios y anuncios.



Geoff Keighley

Este periodista canadiense se hizo famoso como presentador de Game Trailers TV. Ahí ya daban premios a lo mejor del año, y suya fue la iniciativa de crear estos "Óscar".

Sólo cumplen su 4ª edición, pero estos premios ya se han convertido en **los más mediáticos de la industria**. Tomaron el testigo de los menos "hollywoodienses" Spike Video Game Awards, y el cambio de estilo les sentó de lujo. A día de hoy, ya son un evento con seguimiento mundial en directo, al que acuden las figuras del sector, y donde se anuncian lanzamientos y nuevos tráilers.

Nintendo en la cima

Pocas dudas hay de que **2017 ha sido el año de Switch**. La consola ha cautivado al mundo entero y, más allá de su novedosa y genial propuesta, los juegos han apoyado el éxito. De entre todos ellos, dos han brillado como clásicos inmediatos: The Legend of Zelda: Breath of the Wild y Super Mario Odyssey. La pugna entre los dos era tan clara, que nadie pensaba realmente que el premio pudiera ser para un tercer juego. Sin embargo, al final fue la majestuosa aventura de Link la que se llevó la gloria, aunque Mario no se fue de vació. Como tampoco lo hizo Metroid, y es que 3DS sigue casi monopolizando el mundo de las portátiles. Por si esto fuera poco, en el terreno de los lanzamientos, también Switch se llevó los mayores titulares. ¡Menudo éxito!

ZELDA GANÓ DE TODO Y BAYONETTA 3 FUE EL BOMBAZO DE LA NOCHE. ¡ADEMÁS SERÁ EXCLUSIVO!

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 6 **¡Última hora!**
Las noticias del mes traen una nueva feria y varios anuncios para Switch.





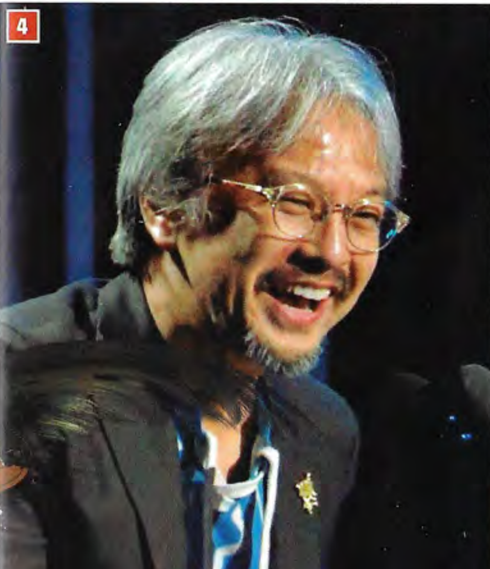
pág 8 **Ganadores Pokémon**
¡Llegó la hora! Os traemos a los tres ganadores del súper concurso de Ultrasol y Ultraluna.



pág 10 **Evento en Londres**
Los campeonatos internacionales de Pokémon siguen su curso, y Londres nos dio una alegría.







1 THE GAME AWARDS ORCHESTRA amenizó la gana con grandes interpretaciones de los juegos nominados a Juego del Año. 2 SUPER MARIO ODYSSEY tuvo su momento estelar con la interpretación del tema Jump up, Super Star! 3 REGGIE FILS-AIMÉ aplaudió en primera fila todos los premios que recibió Nintendo, y habló con Geoff Keighley para anunciar (con el misterio apropiado) el desarrollo en exclusiva de Bayonetta 3 para Switch. 4 EIJI AONUMA subió al escenario para anunciar el contenido de La Balada de los Elegidos, así como su disponibilidad inmediata. Al cierre, tuvo que volver para recoger el premio más importante. Dijo que usaría esa euforia para crear nuevos juegos de Zelda. 5 HIDEMARO FUJIBAYASHI recogió el premio a la mejor dirección, y también al de Juego del Año.





Otro exclusivo de lujo para Nintendo Switch: Bayonetta 3

Parecía que el gran anuncio era que Bayonetta 2 iba a dar el salto a Switch. Además lo hará junto al primer juego de la saga (o por separado en la eShop), y con edición especial incluida, todo para el **16 de febrero.** Sin embargo, el notición llegaba justo después a través de un espectacular tráiler. Bayonetta 3 está en camino y llegará sólo para Switch, la consola del momento... y del futuro.

La edición especial traerá Bayonetta 2 en físico, código de descarga del primero... ¡y mucho más!

Y el premio es para...

En total hay 31 categorías, que incluyen eSports, juegos de móviles, todos los géneros, realidad virtual, y hasta un premio al más esperado... que el año pasado ganó Zelda. Estos son los que se llevó Nintendo:



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Desde la actuación de apertura de la orquesta olía a favorito y no hubo sorpresa. No hay crítico o fan que no se haya rendido a la grandeza de este juegazo incomparable, y su mítica melodía emocionó en varios momentos de la gala. ¡Enhorabuena a todo su equipazo!

- **Mejor Juego del Año**
- **Mejor Dirección**
- **Mejor Juego de Acción/Aventura**



SUPER MARIO ODYSSEY

Pero este año hemos puesto dos veces un 100 (¡increíble!). En cuanto a historia, no se puede comparar a Zelda, pero la jugabilidad y diversión de Mario son de otra galaxia.

- **Mejor Juego Familiar**



METROID: SAMUS RETURNS

Casi 7 años después, 3DS sigue recibiendo cracks como este Metroid tan deseado. Gracias a él, los españoles de Mercury Steam ya cuentan con el premio en su currículo.

- **Mejor Juego Portátil**



EVENTO

Japón despidió 2017 por todo lo alto

Acaba de concluir el último gran evento del año, **el Jump Festa de Tokio**. Se trata de una feria que comenzó en el 99 y que siempre ha estado patrocinada por Shueisha, la famosa editora japonesa. Como es habitual, las compañías llevaron multitud de juegos para que los asistentes los probasen y, además, aprovecharon el evento para presentar nuevos títulos. Por supuesto, Switch tuvo un protagonismo especial en la que ha sido su primera participación. **Splatoon 2 y ARMS tuvieron campeonato**, y Super Mario Odyssey también pudo jugarse en varias Switch. En cuanto a novedades, la más destacada fue **My Hero Academia: One's Justice para Switch**, de Bandai Namco. Square Enix, por su parte, mostró en acción el esperado Dragon Quest Builders entre otros. Además, claro, hubo mucho manga y anime.



Nintendo armó la competición, con paradas de los grandes torneos de Splatoon 2 y ARMS que recorren el país.



FECHA

La vuelta de los titanes se acerca

A.O.T 2, siglas de **Attack on Titan, llegará a España el próximo 20 de marzo** para Nintendo Switch. El juego, basado el salvaje manga de Hajime Isayama, permitirá que tomemos el control de muchísimos de los personajes originales, o incluso de un nuevo explorador que creemos nosotros. No solo la estrategia será clave, sino que la lucha por la supervivencia de la raza humana dependerá de las relaciones que establezcamos con los demás personajes.

ESTRENO

Guerra táctica en Switch

Valkyria Chronicles es una saga de juegos de rol bélicos, basados en el posicionamiento táctico de nuestras tropas y unidades. Desarrollados por Sega, se ambientan en una ficticia Europa de mediados del siglo XX, donde tomamos el control del ejército de un país centroeuropeo neutral inventado, que se llama Galia. Es tan popular, que ya se ha adaptado a manga y anime... y su cuarta parte **llegará a Switch en 2018.**



EXCLUSIVO

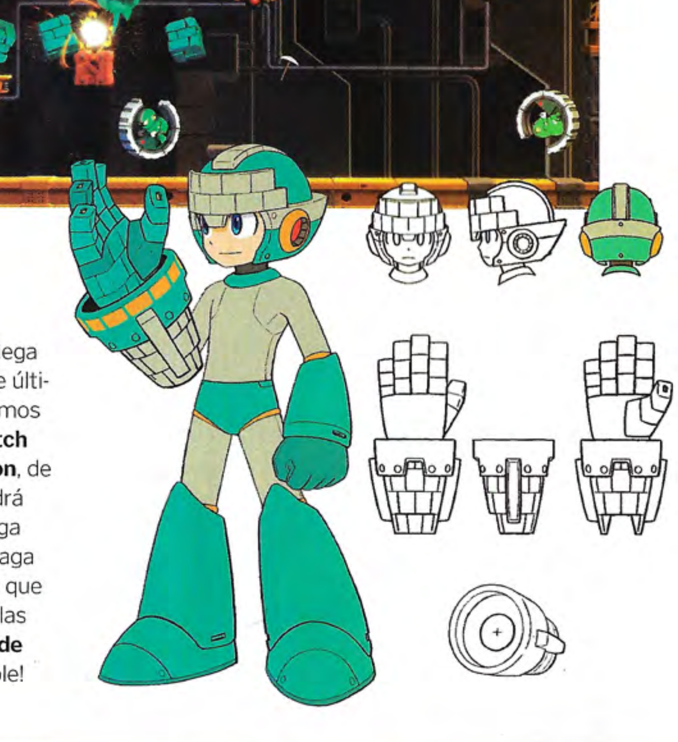
Más rol de lujo para Switch

Atlus acaba de confirmar que su saga estrella seguirá en Switch, y lo hará de forma exclusiva. **Shin Megami Tensei V**, además, está ya **confirmado para el mercado europeo**, por lo que no tardaremos en ver el nuevo capítulo de esta post-apocalíptica historia de demonios, ambientada en Japón. La saga se despide así de 3DS, donde había lanzado sus últimas ediciones. Si está a la altura de la anterior entrega, vaya juegazo nos espera...





¡Vuelve Mega Man!



Hay pocas sagas que lleven casi tantos años entre nosotros como Mario, Zelda o Metroid, y Mega Man es una de ellas. El robot, nacido en NES, acaba de celebrar su 30 aniversario y Capcom lo hizo a través de un evento en directo cargado de anuncios. El más importe nos dejó alucinados: ¡**Mega Man 11 para Switch**! El juego aún tardará en llegar, nada menos que un año, pero el tráiler inicial tiene una pinta fantástica. Básicamente promete lo que cualquier fan querría: un Mega Man clásico, con unos gráficos de última generación. En verano tendremos nuevas noticias. Entre tanto, **Switch recibirá los dos Legacy Collection**, de forma que, para final de año, tendrá en catálogo los 11 juegos de la saga principal. ¡Pero aún hay más! La saga X va a tener en 2018 nada menos que 8 nuevos juegos. Si no nos fallan las cuentas, hablamos de **19 juegos de Mega Man para Switch**... ¡Increíble!

Sorteo Xenoblade Chronicles 2

¡Consigue el control más titánico!

Este enorme juegazo ya está entre nosotros, y lo celebramos **regalando 2 Mandos Pro de Nintendo Switch edición Xenoblade Chronicles 2**. Por supuesto, este increíble control, valorado como uno de los mejores jamás diseñados, es compatible con todo el catálogo de la consola del momento. En tiendas cuesta 74,95 €... ¡pero nosotros lo regalamos! ¿Quieres ser uno de los dos afortunados en tenerlo? Pues no dejes pasar la oportunidad y participa. **¡El control definitivo te está esperando!**

2 UNIDADES

PARTICIPA AQUÍ

www.hobbyconsolas.com/concurso/ron/xenoblade





New Nintendo 2DS XL

Guía oficial



Pokémon Ultrasol
o Pokémon Ultraluna (a elegir)

¡Ganadores
SÚPER
¡Ya tenemos





del CONCURSO!



veredicto!



Lo primero es, por supuesto, daros las gracias. ¡Más de 300 correos cargados de amor por Pokémon! Colecciones, dibujos, disfraces, vídeos... ¡y vaya textos! Decidir no ha sido fácil, pero había que hacerlo, así que ya tenemos los tres ganadores que recibirán el increíble pack triple de Pokémon. Gracias de nuevo a todos los participantes, y enhorabuena especialmente a:

Eric Robles Ortuño, de Huétor Vega (Granada).

Impresionante esfuerzo para recrear a escala las ciudades de Pokémon Rojo, Azul y Amarillo. Os enseñamos una muestra de un trabajo realmente genial, claramente merecedor de uno de los packs.

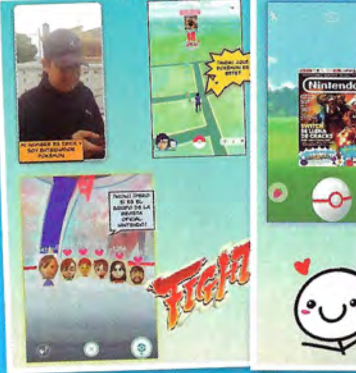


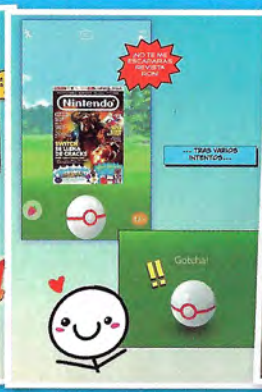




Erick Joel Vallejo, Cubelles (Barcelona).

Erick se ha puesto a jugar a Pokémon GO... ¡y nos ha cazado! Además, la revista a dado lugar a su colección de Nintendo. Por original, y por trabajado... ¡ya tienes premio!







Pedro Doutel Feuser, de Madrid.

Como varios de vosotros, Pedro nos hizo llegar un vídeo acompañado por un bonito texto. Pues Pedro, nos has cautivado. Está claro que amas a Pokémon, y ahora lo harás más aún. ¡Enhorabuena!







EVENTO

Londres despide a Pokémon Sol y Luna

La capital de Inglaterra fue testigo del Internacional Pokémon de VGC y TCG.

El pasado mes de noviembre, entre los días 17 y 19, tuvo lugar en Inglaterra la cita más importante para todos los Entrenadores Pokémon de Europa: el ExCel de Londres acogió el Torneo Internacional de Pokémon, tanto de TCG como de VGC, de la nueva temporada 2017/2018.
El evento no comenzó demasiado bien, ya que un problema con las inscripciones dejó a varios jugadores fuera, empezando por Sekiam, nada menos que el anterior campeón. Sin embargo, **la organización del torneo en sí fue impecable** de principio a fin. El streaming fue el mejor con diferencia hasta la fecha, con nuevos detalles muy interesantes, como el añadido de la aparición de los Pokémon de cada jugador en cada extremo de la pantalla. Además, **los comentaristas ambientaron de lujo**, ya que cada vez tienen más experiencia. ¡Parecían partidos de fútbol! Entre ellos se encontraba el famoso jugador Markus Stadter, más conocido por aquí como Yoshi. Todo esto acabó haciendo del evento la despedida perfecta de Pokémon Sol y Luna. Y es que, justamente el día que comenzaba el torneo, salían a la venta los nuevos Ultrasol y Ultraluna. Entre los ganadores, una vez más, tuvimos un italiano y un español, en este caso Álex Gómez (PokeÁlex), que perdió en la final contra Simone Sanvito (Sanvy). **Dentro de dos meses tendrá lugar el segundo Internacional**, el de Oceanía, que será en Sydney. Muchos jugadores de todas partes viajarán para intentar hacerse con una plaza en el esperado Mundial de Pokémon de Nashville.

SIMONE SANVITO GANÓ EL TORNEO EUROPEO TRAS DERROTAR A ÁLEX GÓMEZ EN UNA INTENSA FINAL.



Los jugadores que compiten en streaming tienen que jugar con cascos aislantes, para no escuchar nada de información que pueda provenir de los espectadores.

Conociendo a Álex (PokeÁlex) Gómez

¿Qué ha significado para ti este torneo? Ha sido muy importante, ya que partía de un mal inicio de temporada. Los torneos del inicio de temporada no me los preparé como debía, pero el Mundial me lo preparé muchísimo y esperaba un mejor resultado. Todos los equipos que jugué desde el Mundial fueron un error, en cambio, el equipo de Londres fue una decisión muy buena por mi parte, ya que actualicé al metagame el equipo del Regional de Sheffield, en el que quedé segundo.

¿Cuales son tus objetivos para esta temporada? Volver a conseguir Day2 por séptimo año consecutivo, ganar un Internacional y ganar el Mundial.

¿Qué opinas de VGC18 y del nuevo meta? Me encanta VGC18. Todos los formatos con Pokédex Nacional me encantan, aunque la introducción del nuevo timer es un error para el formato. Los 10 minutos que teníamos en VGC17 eran perfectos, pero nos adaptaremos.



amiibomania

Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a revistanintendo@gmail.com ¡Hay premio!



Néstor y Ada Ferrandiz, y "su papi"

¡Vaya colección! Esta familia ha logrado hacerse con todos los amiibo de Zelda, casi todos los de Super Mario, muchos otros más... y, lo mejor de todo, ¡los exponen junto a cartuchos de Nintendo 64! Ojo a ese juegazo dorado que inicia la fila. ¡Enhorabuena!



Marc Ordoño Figueras

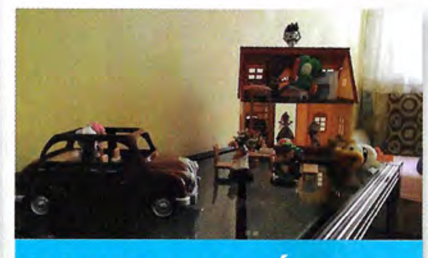
La fotaza de Marc se ha llevado el premio del mes. Si Zelda es magia, esta postal no se queda atrás. Parece incluso que Link estuviera guiando al Sol en su puesta. Enhorabuena, y que sigas haciendo muchas fotos, Marc.

Foto Ganadora
¡Felicidades!
¡Te llevas un amiibo!



Daniel Suárez Garrido

La Navidad de un nintendero como Daniel es diferente. En lugar de las figuras tradicionales... ¡usa amiibo para el pesebre! Lo mejor es Chibi-Robo alumbrando el camino.



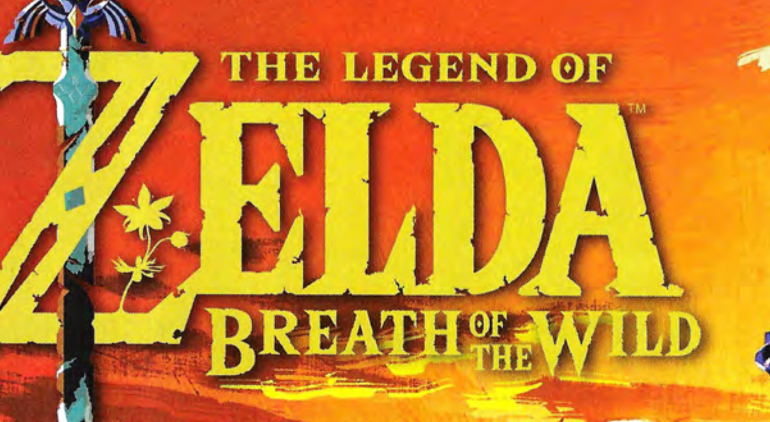
Inés y su madre, Ángeles

¡Sorpresa! Esta escena tan curiosa es un evento que han preparado en especial para Peach. Seguro que se sorprende con algún que otro invitado...



Adriux

Este posado parece decir: "los amiibo de Animal Crossing os desean Feliz Navidad". Pues celebrémosla jugando a su genial campamento para móviles.



LA BALADA DE LOS ELEGIDOS

¡Volvemos a Hyrule! El nuevo DLC de Zelda, la Balada de los Elegidos, ya está disponible en Switch y Wii U. ¡Os contamos todo lo que incluye!



NINTENDO SWITCH - Wii U
YA DISPONIBLE

La edición 2017 de la gala The Game Awards, "los Oscar de los videojuegos", no pudo ser más fructífera para The Legend of Zelda: Breath of the Wild. La madrugada del 7 de diciembre, la aventura de Link se hizo con un bien merecido premio a mejor juego del año. Y, para rizar el rizo, Eiji Aonuma, su productor, apareció en el escenario para anunciar que el nuevo contenido descargable del juego estaría disponible... ¡esa misma noche!

Una nueva historia

El contenido estrella de este segundo DLC son las nuevas misiones que, no sólo nos invitan a volver a Hyrule, sino que componen **una nueva historia alternativa**. Por supuesto, no os vamos a desvelar nada de ella, pero sí debéis saber que nos **sirve para conocer mejor el destino de Los Elegidos**, los cuatro héroes que controlaban a las Bestias Divinas. Por este motivo, sólo podemos acceder a esta nueva historia si hemos superado las cuatro Bestias en nuestra partida principal... algo que seguro ya habéis hecho casi todos. En ese caso, sólo tenemos que regresar al Santuario de la Vida para coger una nueva arma: el Aniquilador Divino. ¿Y qué tiene de especial esta especie de tridente? Pues que su poder

BOKOBLIN

En este segundo paquete de contenido nos enfrentamos a los mismos enemigos que en la aventura principal. Pero atentos, ¡que también hay sorpresas!


El Aniquilador Divino es el arma más poderosa del juego.

Los nuevos santuarios ponen a prueba nuestra habilidad al máximo.

Moto Hyliana Alfa

Esta moto es una de las mayores sorpresas del nuevo paquete. Tras desbloquearla, es posible hacerla aparecer en cualquier parte a través de la piedra Sheikah. Pilotarla es una verdadera delicia; coge gran velocidad, ni se inmuta a la hora de subir montañas y hasta podemos atacar desde ella. Recorrer Hyrule en este juego nunca había molado tanto... que ya es decir.



es tan grande que elimina a cualquier enemigo de un solo golpe... pero a costa de dejar a Link con solo un cuarto de corazón de vida. Con estas "condiciones", el primer paso es superar cuatro zonas distintas de enemigos que dan acceso a **cuatro nuevos e inspiradísimos santuarios**. Su diseño es una pasada y sus puzles están pensados para que combinemos todos los módulos de la piedra Sheikah. Tras superar este reto inicial, Nyel, el trovador Orni, nos canta la inconclusa Balada de los Elegidos. ¡Y nos toca a nosotros completarla! Para hacerlo, debemos recorrer Hyrule siguiendo las pistas de los elegidos mientras cumplimos nuevas misiones, y las hay tanto principales como secundarias. En estos retos nos reencontramos con viejos conocidos como Riju (la matriarca Gerudo), descubrimos algún nuevo personaje y, por supuesto, nos enfrentamos a enemigos realmente poderosos. Con **unas 10 horas de duración**, esta historia complementaria nos ha encantado. ¡Y además viene con una sorpresa muy especial! Tras finalizarla, Link

Nuevo vestuario

9 nuevas piezas, escondidas en cofres por todo Hyrule, componen el vestuario exclusivo de este DLC. Para encontrarlas toca seguir las pistas que encontramos en las diferentes misiones secundarias. ¡Así es el nuevo vestuario de Link!


La Camiseta de Langosta está inspirada en The Legend of Zelda: The Wind Waker. ¡Qué recuerdos nos trae vestirla!


La Capucha de Ravio nos ayuda a recordar al genial personaje de The Legend of Zelda: A Link Between Worlds. ¡Mola!



Nyel, el orni, es el encargado de cantarnos la Balada de los Elegidos.

La historia exclusiva revela interesantes detalles de la aventura principal.

Arreos Ancestrales

Oculta en un emblemático lugar de Hyrule, esta brida hace que nuestro caballo sea mucho más eficaz que de forma "natural". Una vez equipada en nuestro corcel, podemos espolearle un número mayor de veces sin temor a que se quede sin energía.

SILLA

Esta silla tiene un efecto de lo más especial. Si se la ponemos a cualquier caballo acudirá siempre a nuestro silbido... ¡Por muy lejos que se encuentre!

obtiene un nuevo módulo para su piedra Sheikah: la **Moto Hyliana Alfa**. Recorrer Hyrule con ella es una pasada, ya que es capaz de alcanzar altas velocidades, subir montañas con gran facilidad e, incluso, nos permite blandir la espada o disparar flechas sin bajarnos de ella. Pero es que aún hay más: también se han incluido 9 nuevas piezas de vestuario (escondidas por el mapa e inspiradas en entregas anteriores de la saga, como The Wind Waker o Twilight Princess), y los Arreos y la Silla Ancestrales. Encontrarlos no es fácil, pero la mejora de los caballos que proporcionan hacen que merezca la pena el esfuerzo. Abrid bien los oídos, porque esta balada es auténtica miel para los oídos de todos los fans de The Legend of Zelda. ¡Larga vida a Link!

LA MOTO HYLIANA Y LA NUEVA HISTORIA, CON MÁS DE 10 HORAS DE JUEGO, SON EL PLATO FUERTE DE ESTE DLC.

El Casco de Zant es un claro homenaje al villano de The Legend of Zelda: Twilight Princess. ¿Le recordáis?

La Armadura Ganon Fantasma otorga a Link un aspecto de lo más terrorífico y, además, aumenta el nivel de sigilo.

El Traje de la Guardia Real está compuesto por tres piezas. Conseguirlas todas no es una tarea sencilla.

LAS MEJORES COMPRAS NAVIDEÑAS





Llega la época del año en la que más consolas y videojuegos se venden. Para guiaros entre tanta oferta, aquí os traemos nuestros recomendados.



Nintendo Switch + Super Mario Odyssey 379,95 €

SWITCH ESTÁ EN ESTE PACK, o con Splatoon 2, que cuesta lo mismo. Además, la puedes comprar sin juego, y elegir entre los Joy-Con de colores o grises, por 329,95 €.



amiibo 54,95 €

TENER A LOS 4 ELEGIDOS es un gran pack, como también lo es el trío de Super Mario Odyssey... o comprar sueltos a vuestra elección.



LA APUESTA SEGURA DE COMPRAR DIVERSIÓN PARA TODA LA FAMILIA.

¡Vaya año! 2017 nos ha traído a Nintendo Switch, una consola única, que ha recibido un catálogo prácticamente inigualable. Seguro que muchos la conseguiréis al fin por Navidad o Reyes, y estaréis pensando "¿qué juegos me pido?!". Hay de todo, pero está claro que Odyssey y Breath of the Wild son dos títulos para la historia. Si yo tuviera que comprarla y elegir ahora, seguro que a esos dos les sumaba en mi carta (por pedir, que no quede) Kart, FIFA, Street Fighter... y Snipperclips, que me divierte demasiado. Bueno, y como cumplo años en enero, el Mando Pro. ¿Y 3DS? Pues siguió recibiendo nuevos modelos y juegazos, de entre los que me quedo con claramente con Metroid. Sea cual sea vuestro deseo, solo esperad que se os cumpla. Porque acertar, con estos juegos y consolas, seguro que acertaréis. ¡Feliz Navidad!

Luis Galán



Mando Pro 74,95 €

EL DE XENOBLADE es el más espectacular, pero también es algo más caro. Si juegas en la tele, una genial compra.



Set volantes para Joy-Con 14,95 €

DOS VOLANTES para disfrutar de Mario Kart 8 Deluxe (u otros como el Gear Club) al más puro estilo Wii. ¡Muy barato!





Funda + protector 19,95 €

PROTEGE TU SWITCH como lo haría el mismísimo Mario. La funda es una chulada y trae un buen protector para la pantalla.

New 2DS XL 159,95 € / 149,95 €

2DS CRECE en tamaño y potencia, pero sigue siendo muy ligera e incluye cargador.





Joy-Con 79,95 €

TU SEGUNDO PAR elevará la diversión. Kart, FIFA, Snippeclips... ¡cantidad de juegos admiten 4 jugadores a la vez!



New Nintendo 3DS XL 199,95 €

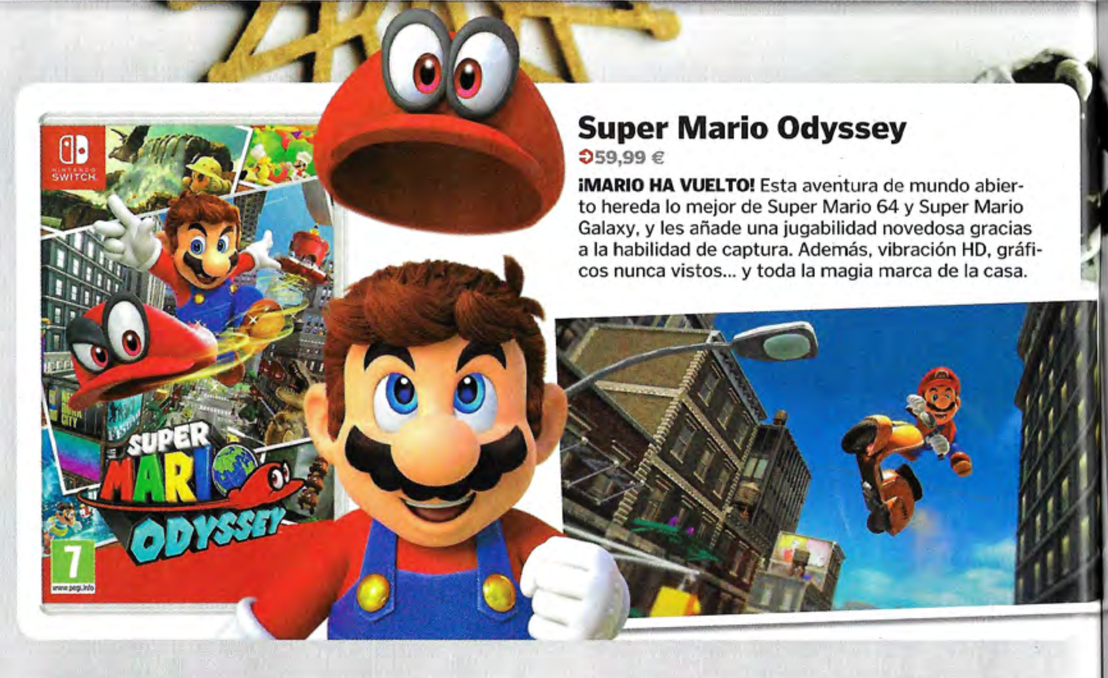
SI TE GUSTAN LAS 3D, hay varios diseños con idéntico precio. Nuestro favorito es Samus, pero el de SNES enamora.



CUANDO ES DIFÍCIL PONER PEGAS A UN AÑO DE JUEGOS INOLVIDABLES.

"Oye Alon, ¿qué consola me compro?" No os podéis imaginar las veces que he oído esta pregunta en mis 36 años de vida. Es lo que tiene ser "el amigo que trabaja con videojuegos". Por suerte, esta Navidad la respuesta es fácil: Nintendo Switch nos ha dejado ya dos joyas indispensables: Breath of the Wild y Super Mario Odyssey. Pero es que hay muchísimo más: el genial Xenoblade Chronicles 2, el inigualable Skyrim (¡menudo sueño tenerlo en portátil!), el brutal Doom... Solo con esos cinco juegos, y me dejo un montón en el tintero, tenemos más de 500 horas de diversión asegurada. ¡Una pasada! Ah, y por si fuera poco, 3DS sigue a un nivel increíble. ¡Lo que he disfrutado con Metroid y Ever Oasis! Si conseguís jugarlos todos os habréis ganado mis más sinceros respetos. Y si me estáis leyendo, ya os lleváis algo: ¡Mi deseo de que paséis una Feliz Navidad!

David Alonso



Super Mario Odyssey

59,99 €

¡MARIO HA VUELTO! Esta aventura de mundo abierto hereda lo mejor de Super Mario 64 y Super Mario Galaxy, y les añade una jugabilidad novedosa gracias a la habilidad de captura. Además, vibración HD, gráficos nunca vistos... y toda la magia marca de la casa.



Mario Kart 8 Deluxe

59,99 €

EL REY DE LA DIVERSIÓN en la edición más completa que jamás ha existido. Añade a un título impresionante como Mario Kart 8 nuevos personajes, un modo batalla espectacular, y aún mejores gráficos y opciones. Encima, con un par de Joy-Con ya está el pique servido.

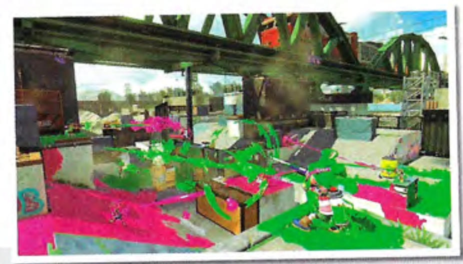




Splatoon 2

59,99 €

EL OTRO CRACK DEL ONLINE es este loco shooter de tinta que, sobre las bases de una sobresaliente primera entrega, consigue crecer mucho más en todos los aspectos. Tanto modos como opciones dan un salto tan grande como el de los calamares, y además sigue creciendo, siempre de forma gratuita. ¡A por él!





The Elder Scrolls V: Skyrim

59,99 €

EL RPG MÁS ABIERTO que nunca se ha visto ahora es también portátil. Skyrim es una vida paralela en un mágico mundo de guerreros y dragones, y resulta impresionante que quepa en una máquina tan pequeña. La diversión de este título no se mide en horas, porque es casi infinita.





FIFA 18

59,99 €

EL DEPORTE REY no ha faltado a Switch en su primer año, y lo ha hecho aspirando a títulos. Sus cracks son buenos modos para juego local, jugabilidad y licencias al nivel Balón de Oro, y un modo Ultimate Team que atrapa durante meses. Además, claro, va con nosotros a todas partes, y con 2 Joy-Con ya hay partido.









Tarjetas Nintendo eShop ➲desde 15,00 €

SI NO SABES QUÉ JUEGO REGALAR, con esto siempre acertarás. Eso sí, para tirar de eShop lo mejor es hacerte con una buena microSD.





NBA 2K18

➲69,99 €

PURO "BASKET". Tras años de ausencia, la saga ha vuelto por todo lo alto. Es un juegazo cargado de modos y opciones, y con una ambientación que te hace sentir dentro de un partido de la mejor liga del mundo. Es tan grande que (ojo) necesita de una microSD adicional de forma obligatoria para jugar.






Mario + Rabbids Kingdom Battle

➲59,99 €

LA UNIÓN HIZO LA FUERZA en un título tan original como divertido. Un extraño portal ha unido el universo de los Rabbids con el Reino Champiñón. Para devolver las cosas a la normalidad, tendremos que superar geniales mapeados a base de cuidar mucho nuestra estrategia.





Xenoblade Chronicles 2

➲59,99 €

ESTE ENORME RPG presenta una historia original e intensa, que atrapa sin remedio desde el principio. El sistema de blades es una pasada, y el universo que presenta es una joya del diseño. Si te haces con él, que no cuente nadie contigo en varias semanas, ¡es realmente largo!

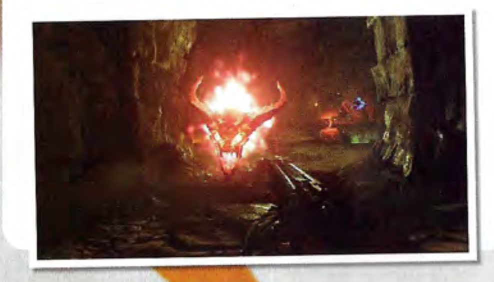




DOOM

➲59,99 €

LA ACCIÓN DESENFRENADA de este juego de acción en primera persona es incomparable. Se han abierto las puertas del infierno y tenemos que abrirnos paso entre miles de demonios... aniquilándolos a todos. Es muy bestia, y sólo para mayores... pero al menos solo se dispara a bichejos del inframundo.



The Legend of Zelda: Breath of the Wild

➲69,99 €

EL JUEGO DEL AÑO... O DE SIEMPRE. Lo que Aonuma y su equipo han logrado con este título es inigualable. Además, por 19,99 € se amplía aún más. Hazte con él.





EL AÑO DE SWITCH, DE LA DIVERSIÓN DÓNDE Y CUANDO QUERAMOS.

2017 ha sido un año Nintendero donde los haya, ¡y todavía quedan las navidades! A mí, lo que más me gusta de estas fechas es juntarme con la familia y aprovechar para jugar todos en casa. ¡Y este va a ser el primer año que nos vamos a juntar todos con nuestras Nintendo Switch! Sin duda, dos títulos para mi imprescindibles, y que vamos a disfrutar todos juntos, son Mario Kart 8 Deluxe y Splatoon 2. Y para los ratos libres a solas, nada como coger alguna que otra energiluna en Mario Odyssey. ¡Y no nos olvidemos de Nintendo 3DS! Para jugar en familia, tenemos la recopilación de los mejores minijuegos de la saga en Mario Party: The Top 100. Y para disfrutar en solitario, encontraremos horas y horas de entretenimiento en Pokémon Ultrasol y Ultraluna, sin duda, mis favoritos de este año.

¿UN GRAN JUEGO AL MES PARA SWITCH? AL FINAL HEMOS TENIDO MUCHO MÁS.

Termina uno de los mejores años que recuerdo en cuestión cantidad y calidad de videojuegos. Cuando se presentó Switch hace poco más de un año, había dudas sobre el concepto de la consola. Que si portátil, que si sobremesa... al final, las dudas se despejaron y dieron paso a una retahíla de juegos para todos los gustos. Si me tuviera que quedar con tres, Super Mario Odyssey y Breath of the Wild serían fijos. Con el tercero tendría más problemas, ya que es muy atractivo poder jugar a Stardew Valley, L.A. Noire, DOOM o Skyrim donde queramos. 3DS no se ha quedado atrás, y aún tiene mucho que decir. Si os la compráis ahora, hay dos juegazos españoles que son muy recomendables. Uno es Maldita Castilla y el otro el incontestable Metroid: Samus Returns. Elijáis lo que elijáis, tendréis diversión para rato. ¡Felices fiestas!

Alex Alcolea



• Pokémon Ultrasol
• Pokémon Ultraluna

44,99 €

ALOLA HA CRECIDO con las dos nuevas ediciones. Recogen todo lo que te encantó de Sol y Luna, y le añaden horas de contenido, nuevas historias, más Pokémon, y hasta dimensiones y realidades alternativas. El consejo está más que claro: ¡hazte con él!





YOKAI WATCH 2 Mentespectros

39,99 €

ES LA VERSIÓN DEFINITIVA del trío de ediciones de la segunda entrega. El fenómeno de masas en que se han convertido estos fantasmas es brutal, y aquí encontramos más contenido que nunca, y una historia más larga y elaborada. Aunque tengas otros, merece la pena.






Miitopia

39,99 €

EL JUEGO DEFINITIVO DE LOS Mii es un disparatado RPG en el que un malvado brujo ha robado todas las caras. De este modo, son los divertidos rostros de nuestros Mii los que van apareciendo por el juego, en papeles variopintos y relacionándose entre sí.





New Style Boutique 3: Estilismo para celebrities

39,99 €

EL MUNDO DE LA MODA tiene un nuevo referente virtual en este título. Ahora tenemos más oficios que nunca, ¡y más responsabilidades! De nuestros consejos para vestir a los clientes puede depender que tengan éxito en la música, o hasta que consigan pareja.





Mario & Luigi: Superstar Saga + Secuaces de Bowser

39,99 €

¡VUELVE EL ORIGINAL! El clásico de GBA que dio origen a la saga luce muchísimo mejor ahora y, además, plantea una nueva historia: jugar desde el punto de vista de los malos. Aquí el juego se vuelve más táctico, aunque mantiene un humor que nos saca carcajadas.





Fire Emblem Warriors

44,99 €

ACCIÓN SIN FRENO Y ESPECTACULAR en el universo de Fire Emblem. Es un musou al estilo de Hyrule Warriors, pero con elementos RPG característicos de la saga (y una buena historia) que lo hacen más grande. Tanto, que es sólo compatible con la gama New.





Metroid: Samus Returns

44,99 €

IMPRESCINDIBLE REMAKE del Metroid 2 de Game Boy. El estudio español Mercury Steam ha dado vida a un título de ensueño que es, al mismo tiempo, el clásico que queríamos, y un Metroid moderno con una jugabilidad impresionante. Para nosotros, el juego del año de 3DS.



EL MISTERIOSO VIAJE DE LAYTON: Katrielle y la conspiración de los millonarios

39,99 €

LOS PUZLES Y DESAFÍOS del profesor Layton siguen en esta nueva generación. Es un título que apuesta por una visión algo más infantil (con opciones como vestir a la protagonista) y una historia más cómica, pero mantiene el espíritu y entretiene durante muchas horas.





Kirby Battle Royale

39,99 €



¡KIRBY SE HA MULTIPLICADO! Hasta cuatro jugadores, cada uno con un Kirby hecho a medida, pueden verse las caras en este torneo por la gran tarta. Tiene multitud de modos, pueden jugar varios con una sola tarjeta, y hay demo para probarlo bien antes de hacerse con él.





Monster Hunter Stories

39,99 €

¡LOS MONSTRUOS SON NUESTROS AMIGOS! La mítica saga de cacería de criaturas da un exitoso vuelco con una edición que apuesta por la historia, y con un estilo de anime que luce de lujo en 3DS. Se trata de un RPG más clásico, muy bonito, en el que nos aliamos con las bestias.



CONCURSO CARRERA

¡Sorteamos el Carrera GO de Mario Kart!

Se trata de un genial circuito de 6,2 m de perímetro (183 x 113 cm). Trae looping, curva peraltada, chicane, flyover, cruce… ¡y mandos con turbo! Toda una experiencia Mario Kart en el mundo real, valorada en 79,99€, que ahora puedes conseguir completamente gratis.
¿Y los pilotos? ¡Pues Mario y Luigi en dos súper karts!



Carrera GO!!!



PARTICIPA AQUÍ

https://www.hobbyconsolas.com/concurso/ron/carrera-rc-mario-2

Splatoon 2

¡AL CUADRADO!

La gran actualización de Splatoon 2 a su versión 2.0 está revolucionando Cromópolis y aquí os traemos, de primera mano, toda la info sobre sus novedades ¡No perdáis detalle de lo que está pasando!

INFORME CIC-DICIEMBRE:

Un nuevo mes nos trae un nuevo reporte de actividad calamar, y aqui tenéis vuestro triplete "abrebocas":

¡RITMOS FRESCOS!

Dos nuevos grupos se unen al plantel musical de la escena Inkling. Los que veis en la foto son los **Bottom Feeders**, que pondrán la nota Punk a los combates. Traen potentes rifs de guitarra, melodías de gaita y violín, y ritmos de batería con los que más de uno se levantará a dar botes mientras juega. **Ink Theory** es la otra banda que se suma a dar caña en Cromópolis. Traen ritmos más vanguardistas, con alma de Ska y tintes de Jazz. No dejarán indiferente a nadie.



NUEVO SPLATFEST

Lo prometido es deuda, y el ritmo de Splatfest sigue sin cesar. Mes a mes tenemos uno nuevo, y el de diciembre presentó (esta vez sí) una batalla interesante... ¡Películas contra libros! ¿Sois más de acostaros a las tantas pegados a la pantalla, o de acabar al amanecer con el libro entre las manos pensando "un capítulo más"? Tras una dura batalla, este juicio tintero dictaminó que las pelis son mejores que los libros. Enhorabuena a los ganadores, y a usar bien los premios.



MÁS ARMAMENTO

Tenemos nuevo arma doble, y su nombre es **Fundidora 525 Dual.** Presenta una gran novedad dentro de su categoría, y es que su daño se incrementa si acertamos al rival justo después de rodar. Toda una delicia para los pistoleros más intrépidos y amantes del combate directo, que ahora más que nunca correran al meollo de la batalla a darlo todo en el cara a cara. Se complementa con la **Bomba Trampa** y el **Propulsor**, y es firme candidata a ser la favorita de muchos.



¡4 NUEVOS ESCENARIOS!



ULTRAMARINOS ORCA: fue el primero en llegar y es apto para toda combinación de armamento.



GALERÍA RASPA: cuando el museo cierra sus puertas... los Inklings le ponen su punto de color.



PLAZUELA DEL CALAMAR: rescatado de la anterior entrega, e igual de enrevesado que antes.



ALMACÉN RODABALLO: otro repescado que viene a deleitarnos con sus bloques y pasarelas.

Sólo 5 meses han pasado desde su salida y Splatoon 2 ya ha sumado más contenido extra del que cabría esperar de cualquier otro juego. ¡Y gratuito! Pero esta saga es tan así, que sabemos que incluso irá a más. **¡Queremos más!** Y no porque de inicio el juego empezase con poco contenido, ni mucho menos. Nada menos que con 8 escenarios distintos para el multijugador arrancaba el título, y ya nos preguntábamos a cuántos llegaríamos, si nos habían prometido un año entero de actualizaciones. Los comparábamos con los 5 con los que arrancó la primera entrega, y los 16 que terminaron siendo. Pues a sólo 5 meses de su estreno, y gracias a esta super actualización a su versión 2.0, Splatoon 2 ya alcanza los **17 escenarios... ¡9 incorporaciones en 5 meses!** Y eso por no hablar de las armas y el equipamiento... Nada menos que **59 armas principales** quedan tras esta actualización, **11 secundarias** y **9 especiales.** Incluso las prendas de ropa y los accesorios siguen aumentando de manera exponencial, incorporando más de **140 novedades** en esta ocasión. Unos números de locos, más aún teniendo en cuenta, como no nos hartaremos nunca de repetir, ¡que son gratuitas!

UNA MARAVILLA JUGABLE

No sólo de ampliaciones de contenido se nutre esta (ya no tan) nueva saga. El apartado jugable sigue enamorando cada vez a más y más seguidores por todo el mundo, y con sólo 2 años de vida, los Inklings ya son uno más en el Olimpo nintendero. El frenetismo de sus combates engancha desde el minuto 1, y con cada actualización no hace más que alimentar esa forma de disfrutar de sus muchos modos de juego. Cada nuevo escenario que incorpora es una nueva oportunidad de obligarnos a decantarnos por un determinado tipo de arma, o a cambiar la estrategia por completo para conseguir la victoria en los combates competitivos. Aquí no

PARA LOS MÁS PRESUMIDOS

La estética Inkling se renueva y en sus peluquerías y centros de belleza han puesto de moda nuevos looks. Gracias a los más atrevidos, cuatro nuevos peinados marcan tendencia ahora en las batallas de tinta. Dos para los chicos y dos para las chicas. Esto, sumado a las más de 140 nuevas prendas y accesorios que se añaden en esta súper actualización, hace que la personalización de nuestros avatares Inklings alcance nuevas cuotas y casi no quede detalle sin poder poner a nuestro gusto.









Ensenada Ahumada es el nuevo campo de batalla de Salmon Run. Un escenario partido en dos que requiere del trabajo en equipo para poder pasar de un lado a otro.



¿Harto de repetir arma? Ahora por [...] cambiar de equipo entre partida y parti[...] vestíbulo. Todo un detallazo que ya se [...]

se da puntada sin hilo, y en la última actualización antes de esta, por ejemplo, en la que se añadieron tres nuevos escenarios al plantel, se apostó claramente por enfatizar aún más el ritmo frenético de sus batallas, incorporando escenarios de reducido tamaño, en los que es prácticamente imposible pararte a pintar sin que te llueva tinta rival.

SPLATOON 2 VERSIÓN 2.0

Sólo el nombre de esta actualización ya es una declaración de intenciones. Los añadidos son más aún de a lo que nos tienen acostumbrados, e incorpora algo con lo que ya casi ni nos imaginábamos que volverían a deleitarnos... ¡Otro modo de juego más! Se llama "**Asalto Almeja**" y esta llamado a ser considerado como "el Salmon Run de los combates competitivos". Además de un nuevo modo

UNA NUEVA OLEADA DE NOVEDADES CON CONTENIDO PARA TODOS LOS GUSTOS Y COLORES ¡QUÉ GOZADA DE JUEGO!



Splatoon 2.0 representa la mayor actualización del juego hasta la fecha, y en Cromópolis están que no se lo creen con tanta novedad.

INKLINGS VESTIDOS CON EL NUEVO EQUIPAMIENTO

¡Las tiendas no dan abasto! Más de 140 prendas entre ropa y accesorios se suman a los catálogos de la plaza Cromópolis.



01



02



03



04



05



06



07

podemos
sin salir del
la desear.



Hazte más fotos con tus Amiibo, ahora también en todos los escenarios del juego, con tus armas favoritas, y añadiéndoles filtros antes de publicarlas.

"ASALTO ALMEJA"

¡Esto sí que es un bombazo! La joya de la corona de la nueva versión 2.0 de Splatoon 2 es, sin lugar a dudas, su nuevo modo de juego. Una especie de Salmon Run competitivo, en el que tenemos que **recolectar almejas** y conseguir introducirlas en la cesta de la base rival. El primer equipo en colar 100, gana. Para ello tenemos que destruir antes la barrera que protege dicha cesta, para lo que necesitamos las super-almejas, que se consiguen al recoger 10 almejas seguidas. En el próximo informe os traeremos muchos más detalles y todas las claves para conseguir la victoria.



de juego, este 2.0 incluye también novedades en cuanto a la personalización, como nuevos peinados y prendas, y otras más relativas a la jugabilidad, como la posibilidad de cambiar de arma y equipamiento entre ronda y ronda (una delicia poder hacer esto ahora sin tener que salir del vestíbulo...). Otro de los puntos fuertes de la actualización es que podemos por fin superar el nivel 50 y llegar hasta el 99. Y tenemos además la posibilidad de hablar con Justino para volver a reducirlo al nivel 1, y seguir evolucionando de nuevo hasta el 99.



MÁS NOVEDADES

Un escenario nuevo para el Salmon Run, cuatro para el multijugador, fotos con los amiibos en los campos de batalla, un arsenal que no para de crecer, más temas cañeros para la banda sonora de los combates... Un sinfín de novedades que, si bien por una parte no nos sorprenden viniendo de esta saga, no deja de ser apabullante el modo en que este juego no para de crecer. ¡Y aún no llevamos ni la mitad del año entero de actualizaciones que vamos a tener!... Un deleite para los jugadores, sin duda, esta gloriosa tendencia que se inició con la primera entrega, y que su secuela está llevando a unos límites que no habríamos podido siquiera imaginar. Nos vemos en el siguiente informe con toda la info, las claves del "Asalto Almeja" y el resto de novedades que seguro que nos siguen brindando desde Cromópolis ¡No os lo perdáis!


08


09


10


11


12

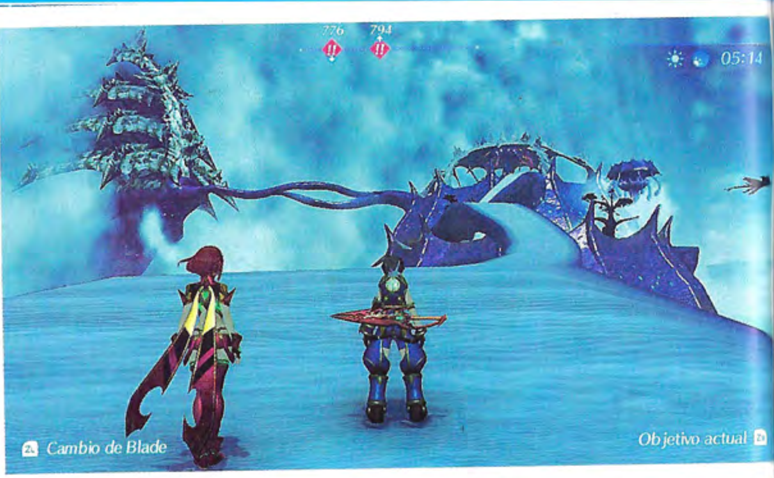

13


14

15


16

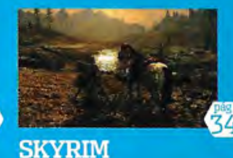

268
P. sagradas de Fontana
07:14
Objetivo actual


776
794
05:14
Cambio de Blade
Objetivo actual

LOS MEJORES JUEGOS QUE PUNTUAMOS




ROCKET LEAGUE



SKYRIM



L.A. NOIRE



GEAR.CLUB UNLIMITED



Los Blade son "armas vivientes" que transmiten su poder a los Pilotos, los únicos capaces de sintonizarlos. Pyra es la más poderosa de todo Alrest.



La historia es muy profunda, e incluye todo tipo de giros argumentales, algunos de ellos impactantes. Eso sí, no faltan los momentos de humor.

Xenoblade Chronicles 2

Paseo titánico, e inolvidable, entre las nubes.





Género **Rol**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **59,99€**
www.nintendo.es



Argumento

El mar de nubes está devorando Alrest. Encontrar El Elíseo, un paraíso de tierra firme, parece la única opción de Rex para salvar este mundo.

Era el que faltaba para completar el círculo. Para engarzar la corona que ha convertido a Switch en la reina de los grandes exclusivos del año. Y muy atentos, porque Xenoblade Chronicles 2 es el broche de oro que toda soberana querría lucir estas navidades. ¡Bienvenidos a la nublada Alrest!

Renace para ser grande

"¿Puedes llevarme al Elíseo?". Nunca cuatro palabras significaron tanto para Rex, el joven buceador que, al principio del juego... ¡pierde la vida asesinado! ¿Cómo no ayudar a cumplir el sueño de Pyra, quién ha sacrificado la mitad de su energía vital para despertarte de la muerte? ¿Cómo negarse a ser el Piloto de la Blade más legendaria de Alrest? Pyra es algo más que un simple Blade, es aquella a la que las leyendas del pasado llaman La Égida. Ahora, las malvadas altas esferas quieren capturarla para usar su poder en una guerra que enfrenta a un mundo condenado a desaparecer. Un mar de nubes en el que **las ciudades se asientan sobre los Titanes**, unas enormes criaturas que, lentamente, están muriendo. ¿Será llegar al Elíseo la única solución? ¿Existirá realmente aquel legendario paraíso de tierra firme? Para responder a todas estas cuestiones sólo hay un camino: embarcarse en una emocionante e inmensa aventura para descubrir, poco a poco, su apasionante historia. ¡No tiene desperdicio!

En busca del Elíseo

El Titán Argentum es el primer lugar que visitan Rex y Pyra. En sus calles aprendemos a comprar y vender objetos, conocemos a sus habitantes y, por supuesto, encontramos las primeras misiones. Como es habitual en el género, la exploración está plagada de misiones principales, que nos hacen avanzar en la historia, y muchas otras secundarias, que nos sirven para obtener experiencia, objetos y dinero extra. El desarrollo es ➲



Los Héroes

Rex y Pyra son los grandes protagonistas. Pero durante la aventura conocemos a un montón de personajes más. Algunos se unen a nuestro grupo, mientras que otros hacen todo lo posible por derrotar a Rex y hacerse con La Égida. Su diseño y personalidad es siempre sensacional.

Sintoniza Blades

Los Cristales Primordiales que recogemos sirven para sintonizar nuevos Blades. Todo el proceso se realiza desde un sencillo menú. Siempre hay que elegir qué Piloto abre cada cristal, ya que, al hacerlo, el Blade que "nazca" queda vinculado para siempre a dicho Piloto... a no ser que aprendamos la habilidad de transmisión, claro.



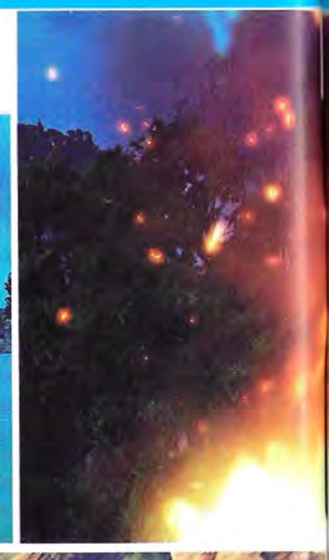
Solo los Pilotos pueden abrir cristales. Al hacerlo, quedan ligados a ese Blade.



La variedad de Blades en increíble. ¡Y nunca sabemos qué nos va a tocar!




La exploración es una de las bases principales del juego. Nos toca recorrer amplias llanuras, pobladas ciudades, peligrosas mazmorras...





Bucear es la especialidad de Rex. Lo hace en ciertos puntos a través de un sencillo minijuego y conseguimos objetos.



ROC

Este Blade protagoniza una historia inolvidable. Además, es formidable en combate.

bastante libre, por lo que siempre podemos elegir si nos centramos en la trama o, aún mejor, vamos con calma y nos perdemos por Alrest cumpliendo tareas alternativas. Hacerlo es toda una delicia, ya que la mayoría de misiones secundarias tienen mucha miga. Eso sí, nada comparado con lo que vivimos en la historia principal. En su aventura, Rex y Pyra conocen a otros pilotos que no dudan en unirse a su causa. Junto a ellos viajamos a diferentes Titanes, que debemos explorar a fondo. Y aquí viene lo bueno: **el diseño de cada uno de estos "mundos" es tan increíble como diferente** entre sí. Exóticos parajes naturales que recorrer, complejos industriales que investigar, ciudades repletas de vida en las que hablar con personajes clave... La diversidad de cada Titán es apabullante, lo que convierte a Alrest en **uno de los mundos más mágicos y extensos que hemos visto**. Pero que no os asuste tanta inmensidad, ya que guiarse es muy sencillo gracias a la brújula, casi tanto como teletransportarse instantáneamente entre las zonas que ya hemos descubierto. ¡Todo son facilidades! Bueno, no todo, que estamos en plena guerra...

Combate sin parar

La exploración está siempre salpicada de frecuentes enfrentamientos, por lo que toca aprender bien el sistema de combate. En las peleas





Las escenas que nos relatan la historia son espectaculares. ¡Parecen de una película de animación japonesa!

Descubre Alrest

Los Titanes son criaturas sobre las que se asientan las diferentes regiones de Alrest. Todos son enormes y tienen un estilo propio y diferenciado.



Pretorio Indolino destaca por sus templos y por sus preciosas plazas.



Leftheria es un paraíso natural entre las nubes. ¡Y es el hogar de Rex!



Los tesoros están repartidos por todo Alrest. Encontrarlos es muy importante, ya que en su interior siempre encontramos equipo que nos viene de perlas.



En el mapa hay puntos de teletransporte. ¡Muy útil!

EXPLORACIÓN, COMBATES Y UNA GRAN HISTORIA NOS ESPERAN EN ESTE RPG, QUE PRESENTA UN UNIVERSO MÁGICO.

controlamos a tres héroes a la vez. **Nosotros solo manejamos directamente a uno de ellos,** mientras que los otros dos actúan por sí solos. Nuestro personaje ataca cuerpo a cuerpo de forma automática, y el efecto de los golpes varía dependiendo de su posición con respecto al enemigo. Así mismo, cada mamporro hace que se recarguen nuestras Artes, una serie de técnicas especiales que ejecutamos pulsando su propio botón y que son la antesala a otros ataques de lo más poderosos. Dominar este sistema requiere bastante práctica, pero, sobre todo, que equipemos correctamente a nuestro grupo. Cada personaje puede mejorar sus armas, portar objetos con diferentes efectos y, lo más importante, "enlazarse" con hasta tres Blades a la vez. Cada Blade tiene un elemento principal y mejora sus características según lo utilizamos en combate. Así, la clave está en analizar a cada enemigo (en especial a los jefes finales), ver cuál es su elemento de debilidad y **preparar al grupo antes de la batalla.**



REX

Es el protagonista de la aventura. Al principio es sólo un buceador, pero pronto se convierte en un gran Piloto.





Los combates

Los enfrentamientos contra enemigos son muy numerosos. Aprender el sistema de combate es sencillo, pero dominarlo requiere de mucha práctica. Lo mejor al principio es evitar vernos las caras con los enemigos más poderosos y "practicar" con los que tienen un nivel igual o inferior al nuestro. La lucha por el futuro de Alrest está servida, y estas son sus claves:



Elegir bien al equipo y a sus Blades es vital para los combates más duros.



El ataque es automático, pero podemos desplazarnos libremente.



Las Artes se recargan poco a poco. Cada Piloto tiene técnicas distintas.



Los ataques especiales son tan espectaculares como devastadores.

Cada Blade tiene un elemento principal (agua, rayo, fuego...) en el que basa sus ataques y que, además, usa durante la exploración. Por ejemplo, Pyra domina el fuego, lo que le permite... ¡cocinar!

NIA

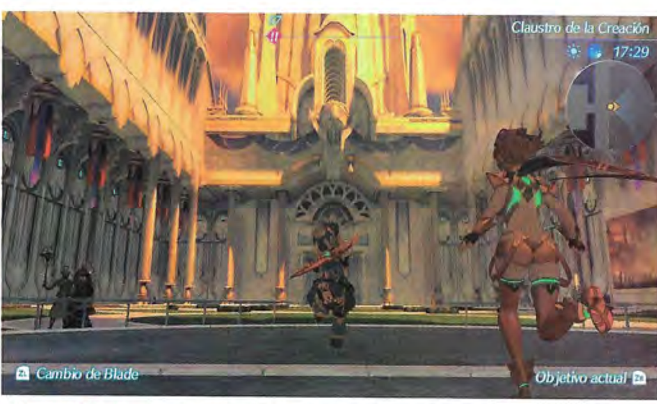
Nia es una de nuestras principales aliadas. ¡Tiene una personalidad arrolladora!

Pero, ¿cómo conseguimos nuevos Blades? De dos maneras: algunos están vinculados a **Pilotos que, tras conocerlos, se unen al equipo**, mientras que a otros tenemos que sintonizarlos. Durante la aventura encontramos cofres con objetos, dinero y Cristales Primordiales. Estos preciados minerales albergan en su interior a Blades latentes, por lo que cada Piloto puede hacer que "eclosione" un Blade y se enlace con él para siempre. ¡Y hay muchísimos de estos seres por descubrir! Es un sistema realmente apasionante, aunque a veces nos topamos con jefes finales de un nivel muy superior, y nos toca pelear durante un buen rato con otros enemigos

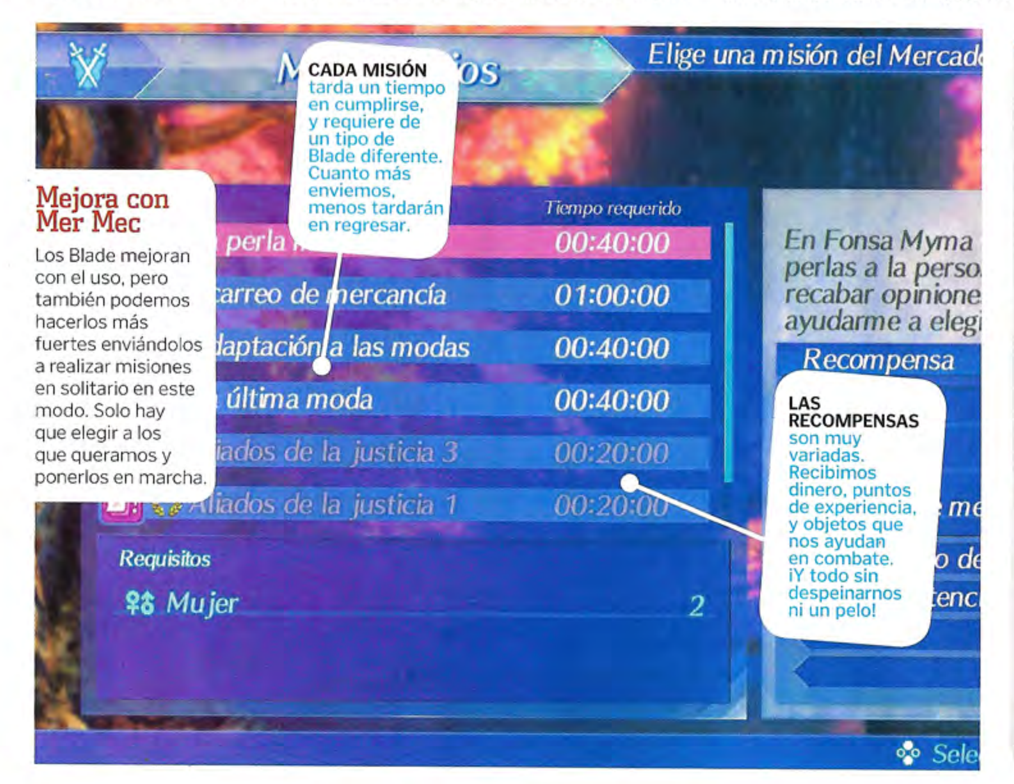




Los enemigos siempre tienen un nivel, que se muestra sobre su cabeza. Desde el principio nos topamos con algunos muy duros. ¡Lo mejor es no acercarse a ellos!



Los gráficos son una maravilla. Destacan el diseño de los personajes y el gran tamaño de los Titanes. Eso sí, cuando jugamos en portátil todo se ve algo peor.



Mejora con Mer Mec

Los Blade mejoran con el uso, pero también podemos hacerlos más fuertes enviándolos a realizar misiones en solitario en este modo. Solo hay que elegir a los que queramos y ponerlos en marcha.

La Blade Poppi

No os queremos desvelar demasiado sobre ella, pero en este juego conoceréis a Poppi, la primera Blade artificial de la historia. Su comportamiento en combate es idéntico al de los Blade "reales", pero su gran ventaja es que podemos personalizarla al máximo con piezas diferentes. ¡Mola mucho!





Tiger! Tiger! es un minijuego que sirve para conseguir mejoras para Poppi.

SINTONIZAR BLADES Y DOMINARLOS EN COMBATE ES DIVERTIDÍSIMO. ADEMÁS, SU DISEÑO Y VARIEDAD SON GENIALES.

"menores" para subir de nivel. Son unos picos de dificultad que enturbian un poco el desarrollo, aunque no son muy comunes.

Parcialmente nuboso

La grandiosidad de Alrest se ve mermada en el modo portátil. Si bien es cierto que **en la televisión el juego luce realmente espectacular**, en la pantalla de Switch todo tiene un aspecto mucho más borroso. Desde luego, esto no impide que disfrutemos jugando de esta manera, pero sí que la bajada de la calidad de imagen es más que notoria. Por otra parte, está el tema de las voces: nuestro consejo es que os descarguéis el (gratuito) doblaje en japonés de la eShop. Con las voces originales se disfruta más el poder de Xenoblade Chronicles 2, un RPG inolvidable. Su precioso mundo, sus carismáticos personajes, su inolvidable historia y sus más de 100 horas de exploración, combates y emociones, son todo un homenaje al género. Si os gustan los juegos de rol japoneses, es absolutamente imprescindible.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
En la TV son una maravilla, pero en modo portátil baja la calidad.

Diversión ★★★★
Exploración, combates épicos, una historia apasionante...

Sonido ★★★
La música es preciosa, pero las voces en inglés son mejorables.

Duración ★★★★
Una aventura mastodóntica. Supera de sobra las 100 horas.

La inmensidad de Alrest. La apasionante historia y sus geniales personajes.

La calidad de imagen baja en portátil. Algunos combates con dificultad desajustada.

Nuestra opinión

Una épica aventura que no os podéis perder

La saga Xenoblade se estrena en Switch con título inmenso, precioso y que derrocha carisma y diversión por los cuatro costados. Indispensable para los amantes del rol con sabor japonés.

Te gustará...

Más que...



Disgaea 5

Menos que...

The Legend of Zelda: BOTW

Total





93

EL DATO
Llegó sin hacer mucho ruido, pero se ha convertido en un juego fijo en los eSports, y muy querido por los jugadores.

Nintendo eShop





Género **Deportes**
Compañía **Psyonix**
Jugadores **1-8**
Precio **19,99 €**
rocketleague.com



Contenido
20 escenarios con variantes (como la hora del día o la climatología), 20 coches (de pago y con licencia de Batman, Hot Wheels o Fast and Furious), cinco modos y un montón de objetos de personalización para los vehículos.

Rocket League

Un motor con mucha pegada.

Si juntamos coches de radio control con el fútbol, el resultado es **uno de los juegos más divertidos de los últimos años**. Rocket League llega de la mano de Panic Button, el mismo estudio que se encargó de versionar DOOM, para hacer que el tiempo de juego se nos pase volando.

Una mezcla explosiva

Es uno de esos títulos que se explican en pocas palabras: se trata de un juego de deporte de equipo, en el que tenemos que marcar en la portería (o canasta) rival, controlando pequeños coches que van a toda velocidad en estadios ovalados. Entenderlo es sencillo, pero dominarlo es algo más complicado. Y es que, desde los partidos cara a cara hasta los de cuatro contra cuatro (hay también dos contra dos y tres contra tres), **la adrenalina y el control del escenario son clave**. La bola con la que jugamos es enorme, pero tiene una física bastante peculiar que le permite rebotar con facilidad. Nosotros solo podremos acelerar, usar el turbo (con potenciadores que encontramos en el terreno), saltar y chocarnos con el rival para dejarlo incapacitado unos segundos. Estas acciones tan simples **requieren destreza y mucha práctica**. Los partidos son cortos, de unos cinco minutos de media, y es vital elegir muy bien nuestras acciones: el momento del salto, cuándo gastamos el turbo o cuándo nos

DISEÑOS
Casi tan importante como jugar bien, es decorar nuestro coche. Tenemos decenas de objetos a nuestra disposición, algunos inspirados en juegos de la casa.



Uno para todos...
Aunque la base de jugadores de Switch es muy amplia, podremos jugar con usuarios de otros sistemas vía online. Rocket League se une a Minecraft como los primeros juegos de Switch compatibles con el online multiplataforma.





No todo es fútbol. También podemos jugar al baloncesto, hay un modo en el que la bola destruye el suelo, y otro con potenciadores aleatorios de lo más divertidos.



Con cada acción especial en el terreno de juego recibimos puntos que nos permiten subir de nivel. Así logramos accesorios de lo más vistosos para el coche.



LAS FÍSICAS son muy importantes, ya que la bola rebotará en las paredes y, dependiendo de la fuerza, podremos aprovecharlo en nuestro favor.

CONTROLAR EL SALTO es esencial para garantizar que lleguemos a la bola... y no pasarnos de largo dejando vendido al resto del equipo.

La estrategia es vital

Al igual que otros deportes de equipo, necesitamos estar compenetrados con los compañeros. Mientras unos atacan, otros deben defender la portería.

¡También sin conexión!

Rocket League es uno de los juegos que mejor experiencia multijugador online ofrecen. En esta versión, además, se ha incluido la posibilidad de jugar partidos tanto en solitario, como a pantalla partida en modo local. Los coches se ven un poco pequeños en este modo, pero se agradece poder controlar cada coche con un Joy-Con.





Podemos personalizar todos los aspectos de la partida para hacerla única.

PURA DIVERSIÓN, GRACIAS A UNA JUGABILIDAD PROFUNDA, PERO FÁCIL DE ENTENDER Y QUE ATRAPA.

subimos por las paredes para hacer una "chilena".

Sólido y estable

A nivel técnico, es uno de esos juegos que varían bastante dependiendo del modo en el que juguemos. En el dock de Switch, el juego se ve en HD (720 p)... pero cuando nos llevamos la consola lejos de la tele, la resolución baja bastante. Eso sí, hay promesa de parche gratuito en un futuro. El motivo no es otro que la multicompatibilidad online.

El motor del juego no estaba pensado para Switch, y el objetivo ha sido que el juego funcionase de forma totalmente fluida. Y a fe que se ha conseguido. **El rendimiento es fantástico en todos los modos**, así como la velocidad y estabilidad a la hora de encontrar y disputar partidas. La música es muy cañera, con una gran selección de temas (algunos muy nintenderos), lo que crea una ambientación fantástica para esta fiesta del deporte y la velocidad. Engancha, rebosa carisma y **es tremendamente divertido**.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Los vehículos son vistosos, pero la resolución es muy baja.

Diversión ★★★★
Lo que mejor define este juego. Es sorprendentemente adictivo.

Sonido ★★★
La banda sonora nos pone las pilas con temas "electrónicos".

Duración ★★★
Diversión para años gracias a actualizaciones y modos online.

Rendimiento sin caídas, online muy estable, gran banda sonora y diversión a raudales.

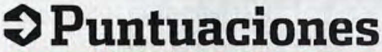
En modo portátil, la resolución baja mucho. No estaría de más un modo "carrera".

Nuestra opinión

El mago del balón... es ahora un coche

Rocket League es una de esas sorpresas que sólo se dan cada cierto tiempo. Engancha como pocos y nos da motivos de sobra para seguir jugando gracias a su diversión sin rodeos.

Te gustará...



Más que... Super Beat Sports

Y más que... NBA Playgrounds

Total

88

EL DATO

El juego se estrenó en 2011. Se hizo con muchos premios, como el de mejor RPG de aquel año.

The Elder Scrolls V **Skyrim**

El mito llega a una consola llamada a ser leyenda.





Género **Rol**
Compañía **Bethesda**
Jugadores **1**
Precio **59,99 €**
bethesda.net/es



Argumento
Los dragones han vuelto a Skyrim. Y con ellos Alduin, quien, según la profecía, devorará el mundo. Solo el Sangre de Dragón, o Dovahkiin, puede imperdirlo. ¿Serás tú el elegido?

Fue uno de los juegos que acompañó a Switch en su tráiler de presentación. Ahora, por fin, The Elder Scrolls V: Skyrim ya está disponible en la nueva consola, y luce tan, tan bien, que en ningún momento tenemos la sensación de estar ante un título que se estrenó por primera vez en 2011. ¿Estáis listos para embarcaros en una de las aventuras más épicas de la historia de los videojuegos?

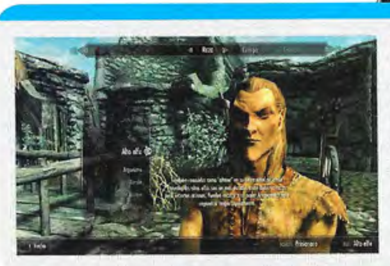
¡Vuelven los dragones!

El argumento arranca con el regreso de los dragones a Skyrim, **un enorme mundo abierto, inspirado en la mitología nórdica**. Hacía cientos de años que estas criaturas parecían haberse extinguido, por lo que todos los habitantes del reino están aterrados. Menos mal que las leyendas eran ciertas y el Sangre de Dragón, un héroe capaz de derrotar y absorber el poder de estas bestias, también ha vuelto. Por supuesto, nosotros encarnamos este papel y, antes de nada, nos toca crear a dicho personaje. Tenemos 10 clases diferentes para elegir, como Nórdico, Orco o Elfo del Bosque. Y también debemos configurar su aspecto y elegir su sexo. Cada clase tiene unos puntos fuertes y débiles (los Nórdicos son duchos con la espada, los Elfos son los mejores arqueros...), por lo que debemos escoger el que mejor se adapte a nuestro estilo de juego.

Un mundo libre

Tras el intenso prólogo, en el que vivimos el ataque de un dragón, nos quedamos solos en el corazón de Skyrim. ¡Y ya podemos ir a donde queramos! Un vistazo rápido al

DOVAHKIIN
El Sangre de Dragón es el único capaz de acabar con los dragones que están asolando Skyrim.



¡Crea tu propio héroe!

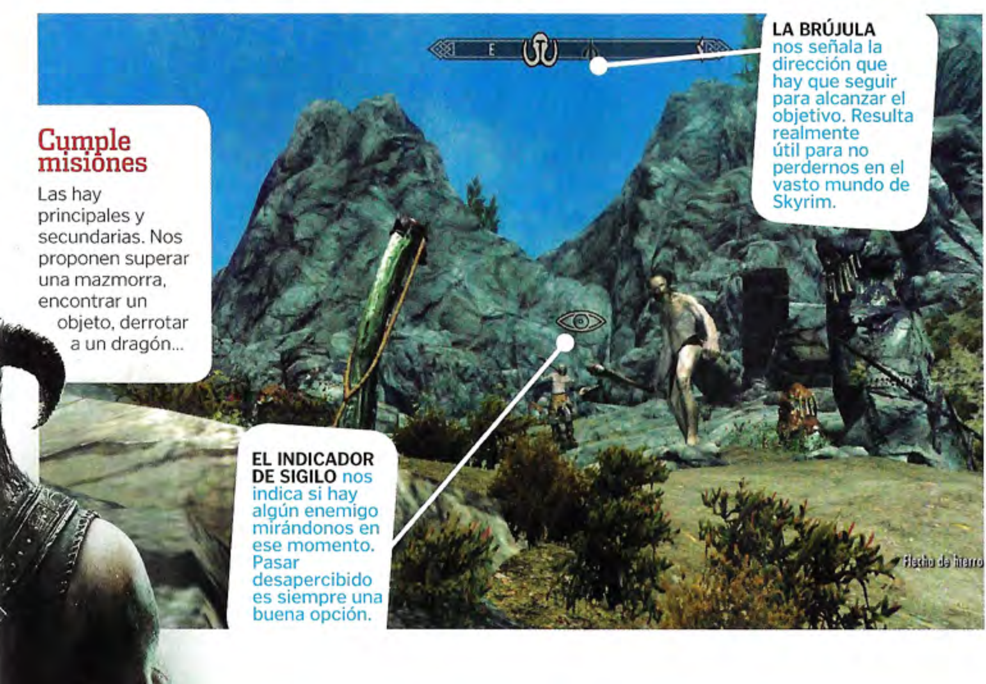
El editor es muy completo. Además de su aspecto, debemos escoger la clase de nuestro personaje. ¡Hay 10 diferentes!



Cambiar la perspectiva es muy fácil. En cualquier momento es posible intercambiar entre la vista entre primera y tercera persona. ¡Tú decides!



La ambientación es genial, y se inspira en la mitología escandinava. Ya sabéis; aquellos temibles guerreros vikingos y sus numerosos dioses y leyendas...

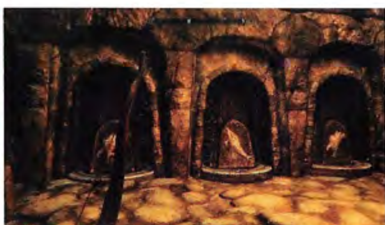


LA BRÚJULA nos señala la dirección que hay que seguir para alcanzar el objetivo. Resulta realmente útil para no perdernos en el vasto mundo de Skyrim.

EL INDICADOR DE SIGILO nos indica si hay algún enemigo mirándonos en ese momento. Pasar desapercibido es siempre una buena opción.

Cumple misiones

Las hay principales y secundarias. Nos proponen superar una mazmorra, encontrar un objeto, derrotar a un dragón...



Hay algunos puzles, pero casi todos son bastante sencillos de superar y consisten en fijarse bien en el entorno que nos rodea.



Los diálogos son muy numerosos y, en ocasiones, tenemos distintas respuestas. ¡Elige bien o puedes meterte en serios problemas!

LA LIBERTAD ES TOTAL, Y LAS TIERRAS DE SKYRIM ESTÁN REPLETAS DE ENORMES POSIBILIDADES.

mapa sirve para ver que estamos en un mundo inmenso: nevadas zonas montañosas, interminables bosques, grandes ciudades y aldeas... ¡una pasada! A partir de aquí, **vivimos la aventura a nuestro aire**. Podemos seguir las misiones principales para avanzar en la historia, dedicarnos a visitar nuevas zonas para hallar tareas secundarias, enfrentarnos a los enemigos que encontremos para subir de nivel y conseguir nuevo equipamiento... **las posibilidades son casi infinitas**. ¡Si hasta es posible casarse y tener casa propia! Si decidimos seguir la historia principal, tenemos por delante una épica aventura repleta de peligrosas mazmorras, personajes carismáticos y grandes dosis de aprendizaje. Y es que otro de los puntos fuertes de Skyrim es que podemos aprender herrería o alquimia para fabricar nuestras propias armas y pociones. Y todo esto sin olvidarnos de seguir el Camino de la Voz, unos "gritos" que solo los Sangre de Dragón pueden dominar, y que nos otorgan temibles poderes. Pero hay mucho, muchísimo más: la posibilidad

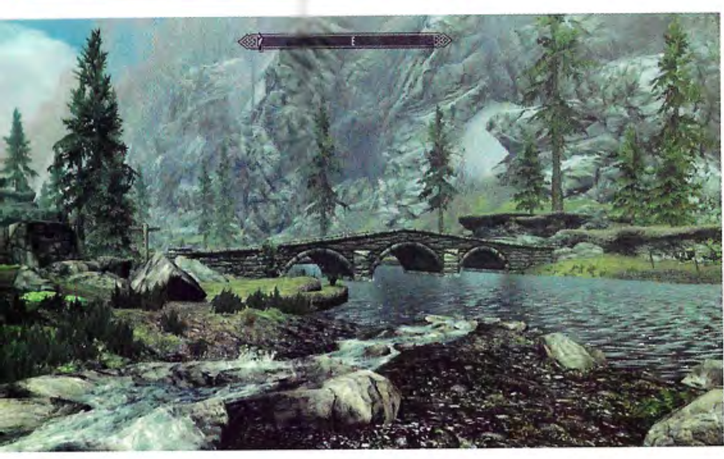
Mejorando en todo

Al cumplir misiones y derrotar enemigos ganamos experiencia que nos permite subir de nivel. Pero también podemos mejorar en herrería, alquimia, arquería... La clave para hacerlo es practicar en lo queramos avanzar.





En la forja creamos armaduras y armas con los recursos que hallamos.





Mil y una aventuras

Si por algo destaca Skyrim es por la enorme variedad de situaciones que propone. Y lo mejor de todo es que la mayoría no son obligatorias, sino que es el jugador el que decide cómo afrontar los diferentes retos. En este cuadro os dejamos tan solo una pequeña muestra de algunas de las experiencias que nos ofrece esta enorme aventura.



Matar a un dragón es uno de los retos más épicos a los que nos enfrentamos.



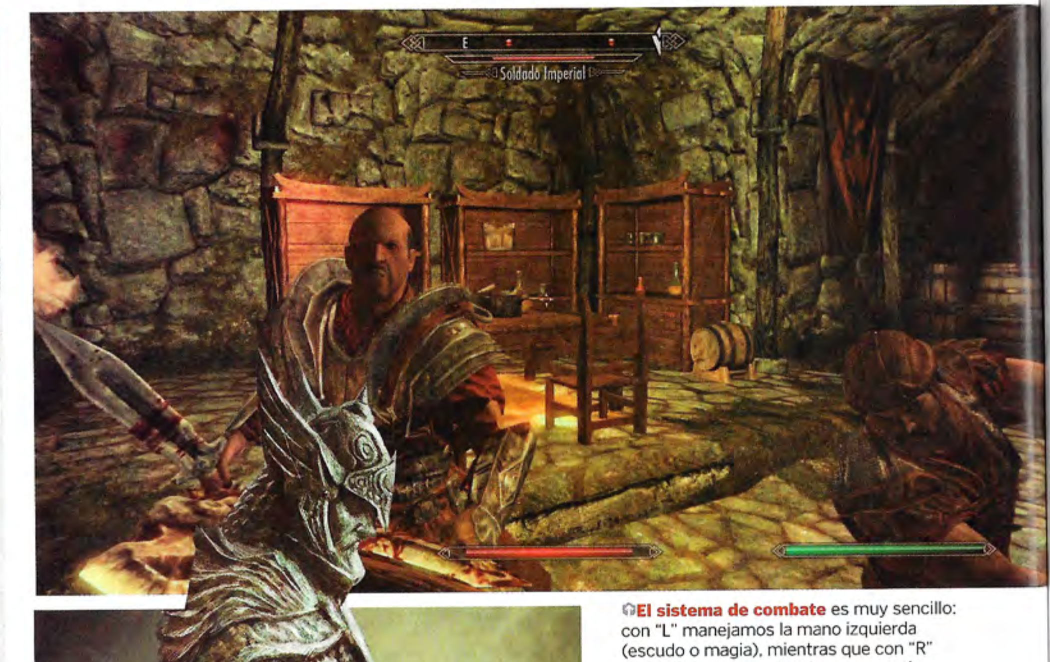
Robar un caballo es la opción "fácil" para cuando no queremos gastar oro.



Alquilar una habitación de una posada sirve para descansar... o espiar.



Unirse a una facción, como los Capas de la Tormenta, es puramente opcional.



El sistema de combate es muy sencillo: con "L" manejamos la mano izquierda (escudo o magia), mientras que con "R" asestamos golpes. Con las armas a dos manos (arcos o grandes hachas) no podemos cubrirnos o usar los hechizos, así que ojo.



MITOLOGÍA

Dioses, grandes guerreros del pasado, leyendas épicas... El universo de Skyrim es tan rico como atractivo.

de robar cualquier objeto (ojo si nos pillan), montar a lomos de un dragón gracias a la inclusión de las tres expansiones (Dawnguard, Hearthfire y Dragonborn) y hasta... ¡convertirnos en hombres lobo! También hay novedades exclusivas, como la Túnica del Héroe, el Escudo Hyliano, o la Espada Maestra de Link, que podemos conseguir **a través de los amiibo**, o superando ciertas misiones.

La mejor versión

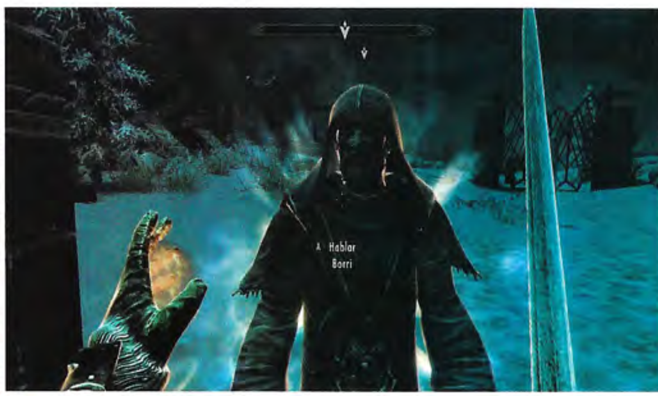
Pero esto es Switch, así que las novedades siguen. **El control por movimientos**, usando los Joy-Con como si de un escudo y una espada se tratase, es otro de los añadidos. ¡Y funciona realmente bien!

Pero lo que más sorprende es ver





Las armas, armaduras y objetos que encontramos parecen no tener fin. Hay, literalmente, centenares de ellos. Además, cada ítem tiene su propia utilidad.



Los Gritos son poderes especiales que se desencadenan al vociferar ciertas palabras en la lengua de los dragones. ¡Aprendemos muchos de ellos!



Despliega el mapa

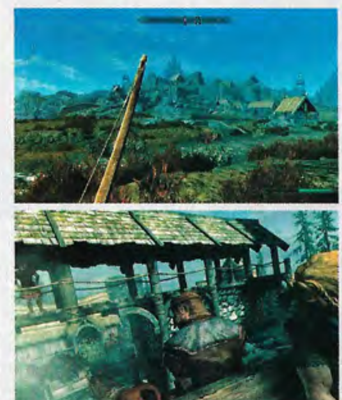
El gran tamaño de Skyrim convierte a su mapa en una herramienta indispensable. Debemos consultarlo a menudo si no queremos perdernos.

CADA CIUDAD tiene su propio escudo, por lo que es muy sencillo identificarlas. El mapa también nos señala otros puntos de interés..

EL VIAJE RÁPIDO nos teletransporta de forma instantánea a cualquier lugar importante que hayamos descubierto antes a pie.

Un mundo precioso

La diversidad paisajística es uno de los grandes atractivos de Skyrim. Durante la aventura recorremos zonas salvajes, como bosques, pantanos o montañas, pero también visitamos numerosos pueblos, cada uno de ellos con sus propios comercios y habitantes únicos. La sensación es una pasada.



Los pueblos son el mejor lugar para comprar y vender provisiones.

DISFRUTAR DE SKYRIM EN PORTÁTIL ES UN SUEÑO HECHO REALIDAD, AUNQUE EL JUEGO TAMBIÉN LUCE DE LUJO EN LA TELEVISIÓN.

cómo luce el juego en su modo portátil. Resulta alucinante comprobar como un mundo tan inmenso y lleno de vida "cabe" en la pantalla de Switch. Tanto en este modo, como en la tele, todo se mueve con una fluidez total, y los efectos de luz del ciclo día-noche a tiempo real son preciosos. Vale que el modelado de los personajes está algo anticuado, pero, en general, el aspecto del juego es impecable, y nos sorprende con sus paisajes. Si a todo esto le sumamos una banda sonora de "corte vikingo" con una altísima calidad, y unas voces en castellano que, eso sí, hay que descargar de eShop (de forma gratuita), el resultado es brutal. En definitiva, teníamos muchas ganas de ver Skyrim en Switch, y el resultado nos ha dejado un gran sabor de boca. Si os gustan los juegos de rol de mundo abierto largos, variados y repletos de sorpresas, **la obra de Bethesda os va a enamorar por completo**. Ya lo advirtieron las antiguas profecías; el Sangre de Dragón regresaría, y lo haría con más fuerza que nunca. ¡Larga vida a Skyrim!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Lucen de maravilla, aunque tiene elementos desfasados.

Diversión ★★★★
Rol y aventura en estado puro. ¡Y con una libertad total!

Sonido ★★★★
Melodías épicas y voces (en castellano) más que correctas.

Duración ★★★★
Sobrepasa las 100 horas sin despeinarse. ¡Una locura!

Un RPG enorme y variado. El modo portátil es una maravilla. ¡Más de 100 horas!

Algunas texturas y personajes tienen un diseño algo pobre. Solo apto para adultos.

Nuestra opinión

Una gran esencia en tarro pequeño

Skyrim mantiene (y mejora) todos los elementos del original de 2011. Si no lo habéis jugado, es un RPG indispensable, sobre todo en a su modo portátil, que es una verdadera maravilla.

Te gustará...

Más que... I Am Setsuna

Igual que... Xenoblade Chronicles 2

Total



90

EL DATO
La primera fiesta nos llegó en 1999. El ritmo de ediciones es tan alto, que ya contamos con 15 títulos.















Género **Minijuegos**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **39,99 €**
www.nintendo.es



¡100 juegos!
Un recopilatorio de los 100 mejores minijuegos de la serie Mario Party nos espera en esta tarjeta. Su mayor baza es la posibilidad de disfrutar de sus partidas junto a otros tres amigos.

Mario Party
The Top 100

¡Minijuegos centenarios!

Mario Party nació hace casi dos décadas, en pleno apogeo de N64. Desde entonces, y sin contar "spin-offs", la serie ha recibido 10 entregas numeradas para las consolas de sobremesa. Pues imaginad que recopilamos los 100 mejores minijuegos de estas ediciones y los unimos en único título: deseo concedido.

Los "Greatest Hits"

Esta es la idea principal de Mario Party The Top 100, que aúna lo mejor de la saga en solo cartucho. Gracias a los distintos modos, podemos disfrutar de todos los minijuegos en solitario aunque, por supuesto, el mayor aliciente consiste en conectar **hasta cuatro 3DS a la vez para disputar partidas multijugador**. ¡Y lo mejor de todo es que solo necesitamos una copia del juego! La fiesta puede montarse con algunos modos diferentes, incluido el clásico tablero en el que, por turnos, competimos entre todos. La mecánica es muy sencilla y, en la práctica, **todo se reduce a una sucesión de rápidos minijuegos** que ponen a prueba nuestra habilidad. Si sois fans de la saga, seguro que os sonarán la gran mayoría, pero si es la primera vez que jugáis a un Mario Party no notaréis que vienen de otras consolas, ya que todos **han sido adaptados a la perfección** a los controles de 3DS. Hay muchas pruebas de habilidad, en las que tenemos que pulsar el botón correspondiente en el momento justo, y otras son de corte deportivo, como un partido de hockey sobre hielo o lanzamiento de penaltis. Sin embargo, también hay juegos más enfocados a la inteligencia, con propuestas similares a Tetris o con cartas. La







Lanzar penaltis es la propuesta de uno de los minijuegos disponibles. Pero hay muchísimas más, y algunas son realmente alocadas y divertidas.



Si conectamos cuatro consolas podemos disputar divertidas partidas multijugador. Para hacerlo, solo es necesario disponer de una única copia del juego.



EL DUELO DE MINIJUEGOS es uno de los modos más divertidos. En él, cuatro jugadores compiten en minijuegos para obtener estrellas.

EL TABLERO marca el desarrollo de la partida, ya que hay casillas con distintos efectos. En la pantalla inferior es muy fácil seguirlo todo.

EL TONO DIVERTIDO es una constante en la mayoría de minijuegos. Las risas, si jugáis con otros tres amigos, están más que garantizadas.

VER LOS RESULTADOS de cada prueba, o echar un vistazo rápido a los controles, es otra de las utilidades de la pantalla táctil.

MARIO

El mítico fontanero es solo uno de los personajes disponibles. También están Luigi, Peach, Wario o Yoshi. ¡Los de siempre!

LA FALTA DE EXTRAS HACE QUE, SOBRE TODO PARA UN JUGADOR, FALTEN ALICIENTES.

variedad es alta pero, dada su brevedad (muchos duran segundos), lo cierto es que los 100 minijuegos se quedan muy cortos, haciendo que las partidas se hagan pronto repetitivas. Este hecho, unido a que **no existen apenas extras o variedad de modos** que nos inviten a seguir, hace que jugando solos pierda su interés en un par de tardes. Pero es que es un juego pensado para disfrutar en compañía.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Divertidos y coloridos. Mejoran ligeramente a los "antiguos".

Diversión ★★☆☆☆
Las primeras partidas divierten, pero pronto el interés decae.

Sonido ★★☆☆☆
Melodías alegres y alocados efectos que ambientan bien.

Duración ★☆☆☆☆
Son 100 minijuegos, pero todos muy breves. Apenas hay extras.

Recopilación acertada. Solo hace falta una tarjeta para las partidas multijugador.

La falta de contenido, en especial jugando solo, hace que la fiesta acabe pronto.

Nuestra opinión

En tu fiesta me colé... y muy pronto me marché.

La idea es muy buena. Y su ejecución también. Pero sus 100 minijuegos se quedan cortos, en especial jugando en solitario, por la falta de modos y extras. Mejor en compañía, claro está.

Te gustará...

Más que... Mario Party: Star Rush

Menos que... Ultimate NES Remix

Total



68

EL DATO
Es el único juego creado con el revolucionario MotionScan. El realismo es increíble.

Soy el detective Phelps y este es el detective Bekowsky.





Género **Aventura**
Compañía **Rockstar**
Jugadores **1**
Precio **49,99 €**
rockstargames.com



Argumento
Cole Phelps es un soldado condecorado en la Segunda Guerra Mundial que regresa a Los Ángeles para unirse al cuerpo de policía. Su carácter, ambicioso pero recto, le hará ascender en el cuerpo, pero también enfrentarse a horrores muy diferentes a los de la guerra.

L.A. Noire

Una aventura gráfica única y sobrecogedora.

Con pocos meses de vida, Switch se está llenando de auténticas joyas. Hemos vivido lanzamientos impactantes, como Breath of the Wild o Super Mario Odyssey, pero también la llegada de juegos como Skyrim, DOOM o, ahora, L.A Noire. Rockstar no se deja ver demasiado por Nintendo, pero ahora nos deleita con un juego que dio **una vuelta de tuerca al género de las aventuras gráficas,** y demostró que el medio de los videojuegos había madurado.

Sin humanidad

L.A. Noire nos lleva a finales de la década de los años 40. La Segunda Guerra Mundial ha terminado y la ciudad de Los Ángeles empieza a brillar gracias a la incipiente industria cinematográfica. Sin embargo, al igual que una oportunidad para jóvenes que quieren un futuro en el mundo del cine, también supone la oportunidad para que especuladores, narcotraficantes y charlatanes hagan negocio. Ahí entra en escena Cole Phelps, veterano de guerra que, condecorado, vuelve a su ciudad para limpiar las calles. Así empieza un juego que nos lleva a través de diferentes departamentos de la policía de Los Ángeles y que es **una de las aproximaciones más maduras y realistas en el mundo del videojuego** a problemas como la drogadicción en los soldados que no superaron los horrores de la guerra,

PHELPS
Luchó en el frente del Pacífico en la Segunda Guerra Mundial y llegó a Los Ángeles para limpiar el crimen, pero el pasado nunca se deja atrás...



Mírame a la cara
Para crear las caras de los personajes se "copiaron" los rostros de los actores. Son las mejores animaciones hasta la fecha.



Antes de cada capítulo se realiza una introducción, generalmente para presentar el caso. Otras, sin embargo, nos contarán la vida y problemas de Cole.



Podemos conducir por el mundo abierto para ir a cada escenario, pero también pedirle a nuestro compañero que conduzca si queréis una aventura gráfica clásica.



LAS EXPRESIONES nos dan pistas sobre las intenciones del sospechoso. Si mira fijamente, probablemente dice la verdad. Si no... es que hay algo raro.

HAY TRES OPCIONES a la hora de interactuar con sospechosos. Podemos creer su historia, dudar de ella o acusar si pensamos que mienten.

¿Verdad o mentira?

Tenemos que descubrir si los sospechosos nos cuentan la verdad o nos la quieren jugar. En las expresiones se esconde la clave.



Si acusamos a un sospechoso, más nos vale tener la prueba necesaria para condenarlo. Es importante peinar bien las escenas del crimen.



Podemos usar la intuición de forma limitada en los interrogatorios y las escenas del crimen: descarta respuestas falsas y nos da pistas.

HAY MÁS DE 25 CASOS QUE RESOLVER. ALGUNOS SON TERMINAN EN SÍ MISMOS Y OTROS SE PROLONGAN DURANTE TODO EL JUEGO PARA ATORMENTARNOS.

la violencia contra las mujeres y la corrupción de la sociedad.

Cóctel de violencia

L.A. Noire nos presenta un mundo abierto que podemos recorrer cuando queramos, tanto a pie como en uno de los muchos vehículos disponibles, para encontrar los lugares más emblemáticos de Los Ángeles. Sin embargo estamos ante un juego que **basa toda su experiencia jugable en la investigación**, y lo hace de una manera muy realista. Hay 26 casos (con misiones secundarias entre medias) que nos ponen ante crímenes diferentes, inspirados en sucesos reales de la época. Algunos son violentos, o con contenido sexual, pero siempre justificado en la trama. En resumen suelen funcionar así: hay que llegar al escenario, recoger pistas, hablar con sospechosos y testigos y repetir la operación si, por ejemplo, descubrimos una dirección en la que creemos que podemos obtener más información. Una vez recogidas todas las pistas, entran en escena los interrogatorios, lo más importante a nivel jugable de esta propuesta. Es difícil no hablar del motor gráfico llegados a este punto, y es que, cuando detenemos a un sospechoso, debemos pasar a

Mejor en Switch

El apartado visual es espectacular, y en Switch disfrutamos de mecánicas exclusivas. Podemos controlar el juego con la pantalla táctil y sentirlo al máximo gracias a la vibración HD y el sensor de movimiento de los Joy-Con.





Rotando el Joy-Con movemos los objetos clave de cada investigación.





Técnicas de detective

Aunque tenemos un mundo abierto que explorar, L.A. Noire es, básicamente, una aventura gráfica que sigue un patrón bastante claro. Tenemos que llegar al escenario del crimen para recoger pistas y hablar con los testigos. A veces realizaremos interrogatorios casi al principio, y otras tendremos que investigar hasta llegar a los sospechosos y cerrar el caso.



Explorar el escenario es clave para encontrar todas las pistas posibles.



Los crímenes son bastante explícitos y hay algunas escenas desagradables.



Los tiroteos y persecuciones son divertidos, y dan variedad al juego.



Los interrogatorios son el punto central de la experiencia, y el paso final.

La historia es el punto fuerte, y encantará a los amantes del cine negro. No solo hay muchas referencias a la historia de la ciudad, los mafiosos y la corrupción, también planos y secuencias dirigidos con maestría.

ELSA

Ella es solo uno de los intrigantes personajes que nos encontramos en esta aventura. Todos están muy bien creados y enriquecen la trama.

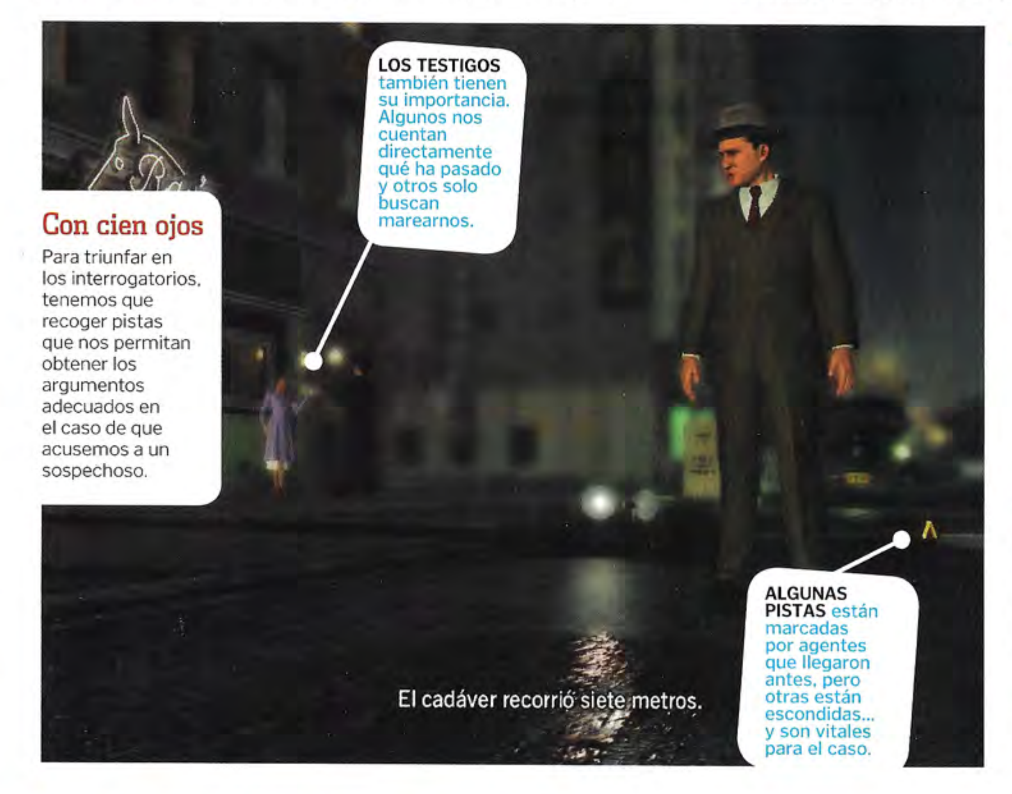
la sala de interrogatorios, donde comienza la magia de la técnica **MotionScan: decenas de cámaras escanearon el rostro de actores** para captar hasta el más disimulado parpadeo. Tendremos que averiguar si el detenido miente o nos dice la verdad, para lo que nos guiaremos por gestos faciales como medias sonrisas, miradas esquivas, impaciencia, o cualquier cosa que nos haga sospechar. Cuando lo tengamos claro, tenemos que decidir si creemos, dudamos o acusamos (presentando pruebas en este caso) al detenido. Al principio, los casos serán fáciles, ya que comenzamos la historia de Cole como simple policía, pero a medida que ascendamos, nos daremos cuenta de que no es lo mismo un cri-



Solo para adultos. Hay crímenes sangrientos y retorcidos, y algunos puntos de la trama son tan macabros como los propios asesinatos que investigamos.



Ascender no solo sirve para tener mejores trajes, también para enfrentarnos a los crímenes más retorcidos que sucedieron en Los Ángeles de los años 40.



Con cien ojos

Para triunfar en los interrogatorios, tenemos que recoger pistas que nos permitan obtener los argumentos adecuados en el caso de que acusemos a un sospechoso.

LOS TESTIGOS también tienen su importancia. Algunos nos cuentan directamente qué ha pasado y otros solo buscan marearnos.

ALGUNAS PISTAS están marcadas por agentes que llegaron antes, pero otras están escondidas... y son vitales para el caso.

Ciudad de estrellas

Gracias al mundo abierto, en cualquier momento podemos descubrir los puntos clave de Los Ángeles, así como los garitos que estuvieron de moda a finales de los años 40 en la ciudad. También hay extras que encontrar, como coches emblemáticos y periódicos, que enriquecen la historia.





Los periódicos desbloquean escenas de vídeo interesantes para la trama.

UNO DE LOS MEJORES JUEGOS TANTO EN LA TELE, COMO EN LA PANTALLA DE LA CONSOLA, GRACIAS A SU OPTIMIZACIÓN.

men callejero que uno de antivicio. Acabaremos en el departamento de homicidios momento en el que gana muchos enteros. Los crímenes y delitos se van haciendo más complejos para tejer un entramado narrativo que, aunque tiene algunos altibajos hacia la mitad de la aventura, se cierra de manera magistral.

Los Ángeles en la mano

La absorbente historia se ve potenciada por un **apartado audiovisual digno de las superproducciones de Hollywood**. Las caras brillan con luz propia, pero la recreación de la ciudad y la fidelidad histórica de armas, vestuario y vehículos, ayuda a que nos metamos de lleno en el juego y la época. Por otra parte, la banda sonora, las interpretaciones de los actores y los efectos sonoros, redondean una ambientación muy poderosa. El desaparecido estudio Team Bondi solo firmó este juego en su corta existencia, una genialidad que reúne lo mejor del cine, la novela negra y las aventuras gráficas y que se merece una oportunidad... si sois mayores.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Las caras son brillantes y la ambientación es fantástica.

Diversión ★★★
Casos bien hilados y variados, con tiroteos y persecuciones.

Sonido ★★★★
La banda sonora es una delicia, así como las interpretaciones.

Duración ★★★★
Unas 20 horas de historia, más extras y buena rejugabilidad.

Las animaciones faciales son únicas, la BSO es fantástica y la historia, al final, atrapa.

A veces, el rendimiento cae en las persecuciones. Los primeros casos son facilones.

Nuestra opinión

Una lección para el resto de aventuras gráficas.

Aunque no es un juego para todos los gustos, supone una muestra de madurez, un paso adelante en las aventuras gráficas y un ejercicio de buen gusto audiovisual sin precedentes.

Te gustará...

Más que... Syberia

Y más que... Thimbleweed Park

Total

90

EL DATO
Desarrollado por Eden Games, un estudio con 20 años de experiencia en el género de la conducción.

Gear.Club Unlimited

Mucha marca, pero poco motor.



Género **Carreras**
Compañía **Microids**
Jugadores **1-4**
Precio **49,99 €**
meridiem-games.com



Argumento

De apenas tener dinero para comprar el primer coche, tenemos que pasar a hacernos con un súper garaje en el que coleccionar modelos y mejorarlos a nuestro gusto. Luego, a lucirlos en competición.

Hace justo un año que Gear. Club llegó a teléfonos móviles, donde sus buenos gráficos y opciones le hacen gozar de buena acogida. Ahora, con el subtítulo Unlimited, se lanza en Switch para cubrir un hueco aún sin rivales en el asfalto: las carreras realistas.

Coches choque

Desde la primera pantalla, queda claro que estamos ante un port del juego de iOS y Android. Los menús, la estética, la música (o la ausencia de ella)... incluso los tiempos de carga son impropios de un buen juego de Switch. Sin embargo, rápidamente nos ponemos manos al volante y la cosa se pone más seria. Sin ser de última generación, **los gráficos hacen lucir bien los grandes modelos reales de Mercedes, BMW o McLaren**, 32 en total, que no está nada mal. Todo en 24 escenarios bastante variados y vistosos, sobre todo por algunos efectos de luz. Van desde montañas a pueblecitos, pasando por ruinas o hasta eventos de rally. En todo momento va muy fluido, y con una **buena sensación de velocidad, ya sea en la tele o en modo portátil**, sin importar que juguemos a pantallas partida o que haya 8 coches en pantalla... con los



Una veintena de marcas reales lucen sus modelos. Eso sí, no les haremos ni un rasguño, que tienen que lucir siempre así de espectaculares y brillantes.





Joy-Con al volante

El modo arcade no permite que se juegue en solitario, y apenas tiene opciones, pero sí que admite partidas para cuatro, con todos los coches y escenarios desbloqueados de inicio. Al más puro estilo Switch, el pique está servido.





Las insignias, trofeos y dinero nos harán progresar en nuestra carrera. A base de ganar pruebas desbloquearemos, al mismo tiempo, zonas del mapa, y más opciones.



La conducción es muy simple, y apenas podemos poner en práctica estrategias básicas, o apreciar de veras las diferencias entre motores. Eso sí, hay variedad.



LA VISTA de nuestro coche es bastante cercana. La única otra opción es estar dentro, que es más inmersivo... ¡pero así no lucimos las mejoras!

A los mandos del cochazo

La experiencia de conducción puede acomodarse bastante a lo que busquemos. Lo mejor es quitar las ayudas y poner los cambios manuales.

LAS GUÍAS son muy prácticas cuando estrenamos un circuito. Verde es acelerar, naranja ir frenando y rojo...

Vayámonos de ruta

El modo campaña centra los contenidos del juego. Ahí vamos avanzando desde un vacío garaje, hasta tener grandes instalaciones. En ellas, además de guardar nuestra colección, podemos mejorar los coches y aplicarles cambios estéticos. El dinero se gana, cómo no, compitiendo. Aunque si nos va mal... ¡podemos rebobinar!





La decoración es fundamental. Hay sillones y hasta máquinas de refrescos.

ES UN ARCADE CON LICENCIAS REALES, MUCHO MÁS QUE UN JUEGO DE CONDUCCIÓN DE VERAS REALISTA.

que chocar sin miedo. Y es que quizás, a pesar de las licencias, lo que menos es Gear.Club es realista. **Las físicas son puramente arcade**, con golpes que pueden usarse hasta para coger mejor una curva, y una opción de rebobinado que hace que, si por algo nos equivocamos (es más bien facilón), podamos repetir la acción.

Haciendo carrera

La base del juego es seguir el modo campaña hasta completar sus **más de 200 retos**, todos de forma bastante lineal al principio, pero que se van diversificando a medida que crecen nuestras opciones económicas. Y no hablamos sólo de comprar vehículos, sino de hacerlos crecer. El garaje es muy amplio y está lleno de opciones, tanto para los coches, como para ampliar sus instalaciones y recursos. Es la parte que más engancha, y viene acompañada de una liga online (solo para registros de tiempos) y, sobre todo, del **modo arcade para entre 2 y 4 jugadores** en local, en el que cada uno puede jugar con un Joy-Con.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Vistosos y fluidos, pero mucho más de móviles que de Switch.

Diversión ★★★
Su estilo arcade funciona, y tiene variedad de formas de control.

Sonido ★
La banda sonora es paupérrima, y los efectos muy flojos.

Duración ★★
Apenas un par de modos, aunque la campaña tiene miga.

Variedad de coches y de opciones para mejorarlos. 4 jugadores con cuatro Joy-Con.

Muy pocos modos. Técnicamente es un juego de móviles. Interfaz poco cuidada.

Nuestra opinión

Un cambio de marcha que no acaba de entrar

Desde las primeras imágenes, este título prometía ser el juego de conducción realista que aún no tiene Switch, pero es un arcade más bien simple, que, eso sí, luce veloz y divierte.

Te gustará...

Menos que... Mario Kart 8 Deluxe

Y menos que... Fast RMX

Total



68



La caravana es nuestra casa con ruedas. Podemos decorarla a nuestro gusto y ampliarla en OK Motors.



Cazar bichos y peces es más intuitivo que nunca. Se hace tocando la pantalla en el momento preciso.



En la cantera podemos hacernos de oro pero, para ir, tenemos que pedir ayuda a 5 amigos.



3

Género **Simulador**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **Gratis**
ac-pocketcamp.com



Argumento
Los vecinos de Animal Crossing han decidido echarse la mochila al hombro e irse de acampada. Lo mismo hemos hecho nosotros, y hemos ido a parar a un camping en el que llevaremos una vida alejada de las preocupaciones cotidianas.

Animal Crossing Pocket Camp

Un remanso de paz dentro de nuestros bolsillos.

Entrega tras entrega, esta saga nos ha transportado a una vida alternativa en la que podemos disfrutar de los quehaceres del día a día. Esa experiencia llega ahora a nuestros móviles (y tabletas) y lo hace comprimiendo el pueblo en un camping de lo más concurrido y, claro, encantador.

De retiro en compañía

Se acabaron las preocupaciones, cojamos una tienda de campaña y vayámonos al campo. Desde ahora contamos con una parcela virtual, 100% Animal Crossing, que podemos decorar a nuestro antojo. Además, este bosque está dividido en 8 áreas diferentes en las que cazar bichos, pescar, recolectar fruta o, sencillamente, pasear. No hay ningún objetivo principal, de forma que **nosotros marcamos el ritmo en todo momento**. Al movernos por el mapa encontramos a otros jugadores, lo que nos permite visitar sus parcelas. Por supuesto, también nos topamos con animales campistas, que nos encargarán recados, casi siempre basados en buscarles diversos objetos... muchos de ellos en manos de campistas que, a su vez, nos piden más ítems. Se hace un poco repetitivo, pero es la forma de ganarnos su afecto, que es la clave para progresar. Así, el juego se convierte en **una divertida cadena de favores** que se disfruta mejor en sesiones cortas, algo ideal para un juego de móviles. Lo mejor es decorar nuestra parcela y nuestra caravana, con cuya compra nos endeudaremos nada más





DECORAR LA PARCELA es una pasada con tantos objetos. Si nos faltan ideas, lo ideal es visitar a nuestros amigos para inspirarnos.

EL MEDIDOR DE AFECTO es el indicador de nuestra relación con los campistas. Aumentándolo subimos de nivel, ¡y nos harán regalos!

LOS ANIMALES a los que invitemos se quedarán a hacernos compañía. Eso sí, antes de invitarlos hay que decorar la parcela como nos indiquen.

Camping de temporada

El mundo de Animal Crossing cambia a la vez que lo hace el mundo real. Durante el otoño, las hojas de los árboles se tiñen de ocre y, con la llegada del invierno, la nieve caerá sobre nuestro campamento. Además, según pase el tiempo, tendrán lugar eventos para conmemorar fechas y acontecimientos. Eso significa que siempre habrá cosas nuevas que hacer en el juego.



El evento navideño ha sido el primero en llegar. En él podemos hacernos con una entrañable colección de objetos.

HAY 8 LOCALIZACIONES A LAS QUE PODEMOS IR CON NUESTRA CARAVANA. EN CADA UNA DE ELLAS HAY MUCHAS COSAS QUE HACER Y DIFERENTES CAMPISTAS Y JUGADORES CON LOS QUE HABLAR.



comenzar la partida. Es una gozada, ya que hay un montón de muebles para elegir. Eso sí, para fabricarlos hacen falta bayas (la moneda local), materiales... y paciencia, ya que Al (el constructor) puede tomarse muchas horas. Aquí entran en juego los billetes hoja, con los que podemos acelerar las cosas, pero que cuestan euros de verdad. Afortunadamente, son opcionales, con lo que podemos afirmar que este Animal Crossing **es muy disfrutable de forma gratuita**. ¡Y eso que hablamos de un juego muy completo! Técnicamente es una pasada, con una banda sonora ideal y unos gráficos que, como el juego, encajan perfectamente con la saga y con el formato móvil.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Marca de la casa, pero luciendo como nunca. Coloridos a tope.

Diversión ★★★
Vivir en el camping es tan adictivo como lo era en el pueblo.

Sonido ★★★
La banda sonora transmite muy bien el clima de la saga.

Duración ★★★★
Los constantes eventos nos mantendrán enganchados.

Gratis. Los objetos. Que sea perfecto para jugar unos minutos en cualquier momento.

No se puede jugar sin conexión. Echamos en falta un multijugador más "activo".

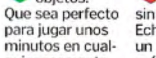
Nuestra opinión

Una versión "pocket" que cumple a lo grande.
Animal Crossing llega al móvil con una entrega que captura a la perfección la esencia de la saga. No estamos ante un sustituto de las entregas principales, pero sí ante un complemento perfecto.

Te gustará...

Más que... Miitomo

Menos que... Super Mario Run



Total

84

EL DATO
El juego se desveló por primera vez en 2013. Su desarrollo ha durado más de 4 años, y otro medio para Switch.

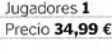
RiME

Una pintura al óleo, con luces y sombras.





Género **Aventura**
Compañía
Tequila Works
Jugadores **1**
Precio **34,99 €**





Argumento
La historia de RiME no se nos cuenta al principio. La gracia del juego está en que, poco a poco, vamos descubriendo sutiles detalles que, al final, se unen para destapar una profunda y preciosa idea.

RiME, el videojuego más ambicioso del estudio español Tequila Works, ya está disponible para Switch tras medio año de elogios. Al fin podremos disfrutar su mágica historia como, donde y cuando queramos. ¡A por ello!

Nací en el Mediterráneo

La orilla de un azulado mar es el idílico lugar donde comienza esta aventura. Sobre su arena, un chico de tez morena y ataviado con una capa roja, despierta de la inconsciencia. No sabe cómo ha llegado hasta allí, ni siquiera recuerda quién es... pero algo en su interior le dice que eche a caminar hacía el interior de la isla. Así, sin diálogos ni un contexto previo, RiME nos introduce en **su mecánica principal: la exploración**. Y la desarrolla de una forma tan natural y progresiva que, en pocos minutos, ya dominamos todas las habilidades. El chico puede correr, saltar, trepar, bucear... pero, sin embargo, ¡no es capaz de atacar! Y no le hace falta, porque, aunque a veces se topa con alguna extraña criatura hostil, su arma es, siempre, el ingenio. O, mejor dicho, nuestra capacidad para hallar la solución de los **numerosos puzles** que encontramos a lo largo y ancho de la isla. Algunos abren puertas, otros nos permiten acceder a lugares elevados... Pero todos ellos tienen algo en común: **un diseño tan original como ingenioso**. Eso sí, su dificultad es relativamente sencilla, por lo que, casi siempre, basta con fijarnos bien en el entorno para dar con la solución. Algo más de vista hay que tener para dar con los coleccionables ocultos, que están

NIÑO
Este misterioso niño es el protagonista. Al principio no sabemos nada de él. Ni siquiera su nombre. ¿Cuál será su historia?



Exploración
Recorrer los diferentes escenarios de la isla para avanzar es la mecánica principal. Hay algunos saltos, zonas en las que hay que escalar, o momentos en los que nos toca bucear. Desde luego, el protagonista no se arruga con nada.





Este zorrito nos visita a veces, y nos indica el camino que tenemos que seguir para avanzar. ¿Qué secretos esconderá y qué le motivará a ayudarnos?



No podemos atacar, por lo que, cuando aparece algún enemigo (hay muy pocos), nos toca huir o encontrar la manera de evitarlos. ¡Corre rápido!



LAS PINTURAS y otros elementos artísticos de los escenarios arrojan pequeñas pistas sobre la historia. ¡Toca fijarse bien en todo!

LA PINTURA de Joaquín Sorolla, y los colores del Mediterráneo, son algunas de las fuentes de inspiración de esta pequeña joya del diseño.

Un mundo precioso

El mundo de RiME destaca por su increíble diseño artístico. Todos sus rincones están realizados con un gusto exquisito y son muy vistosos.

Resolviendo puzles

El alma de RiME son sus trabajados rompecabezas. Algunos son tradicionales, como empujar bloques de piedra o tirar de palancas para abrir puertas. Pero los mejores son los que aprovechan el entorno y juegan con elementos como la perspectiva, las sombras o la luz de sol. ¡Muy buenos!





Gritar a algunos elementos tiene un efecto especial... ¡hacedlo bien fuerte!

EL POBRE RENDIMIENTO, QUE SE TRADUCE EN GRANDES RALENTIZACIONES, AFECTA A LA JUGABILIDAD Y LE HACE BAJAR PUNTOS.

muy bien escondidos y nos obligan a explorar a fondo los escenarios.

Tirones a la mar

Esta mezcla de exploración y resolución de puzles tiene un ritmo pausado, un tempo que ha sido escogido para hacer que nuestra conexión con el protagonista aumente progresivamente. Todo para prepararnos para la gran revelación tras la que, de repente, comprendemos el precioso y profundo mensaje que esconde RiME. Alcanzar este final nos lleva **poco más de 3 horas**. Una breve duración que, sin embargo, no es lo peor del juego. Este "honor" se lo lleva una pésima optimización, que echa por tierra el impresionante trabajo artístico y sonoro que componen este mágico mundo. **Los tirones son constantes y realmente acusados**, tanto en la televisión como en modo portátil. Hablamos de una falta de fluidez tan grande que, en este caso, sí que hacer perder muchos enteros a la experiencia global. Una pena, porque aunque nos ha enamorado, RiME transmite que podría haber dado más de sí.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Artísticamente es precioso, pero está muy mal optimizado.

Diversión ★★★
La mezcla de exploración y puzles funciona muy bien.

Sonido ★★★★
La banda sonora es maravillosa y acompaña a la perfección.

Duración ★★
Entre 3 y 5 horas, dependiendo de vuestra destreza. Es breve.

El trabajo artístico y sonoro es brutal. Una genial mezcla de exploración y puzles.

Los tirones, constantes y muy graves, arruinan la experiencia. Su duración es corta.

Nuestra opinión

Una emotiva experiencia que no logra fluir

RiME alberga grandes virtudes en lo profundo de su corazón, pero el trabajo a la hora de trasladar su experiencia a Switch ha sido lento y malo. La falta de fluidez lo hace muy incómodo.

Te gustará...

Más que... Oceanhorn: Monster of US

Menos que... The Legend of Zelda: BOTW

Total

73

EL DATO
Entre minikits, personajes, ladrillos de LEGO y figuras de Stan Lee, hay un total de 795 coleccionables. ¡Casi nada!





Género **Acción**
Compañía
TT Games
Jugadores **1-4**
Precio **59,99 €**
www.lego.com



Argumento
El misterioso supervillano Kang el Conquistador tiene un artefacto con el que es capaz de modificar el tiempo y el espacio. Superhéroes Marvel de todas las épocas han de unir fuerzas para evitar que conquiste el universo.

LEGO Marvel Super Heroes 2

Superpoderes para cualquier momento.

El mundo de Marvel engloba multitud de universos repletos de héroes y villanos. Este juego es una de esas raras ocasiones en las que (casi) todos ellos se reúnen, y lo hacen en una aventura que rebosa acción, humor y, cómo no, superpoderes espectaculares.

Una aventura temporal

Kang el Conquistador, un temible supervillano, ha manipulado el espacio-tiempo para crear Chronopolis, una gigantesca ciudad formada por escenarios de diferentes mundos de Marvel. ¡Desde ella planea controlar el cosmos! Para impedírselo, debemos tomar el control de **un enorme plantel de superhéroes** y luchar contra sus fuerzas. Cada personaje tiene sus propias habilidades, así que elegir bien la estrategia es clave para avanzar. Por ejemplo, mientras que el Increíble Hulk es genial repartiendo mamporros, la movilidad de Spider-Man es perfecta para escabullirnos. Todos los personajes emplean el mismo esquema de control, así que manejarlos resulta muy intuitivo. La historia está formada por 20 niveles (más 10 opcionales), algo caóticos pero muy divertidos. En ellos nos esperan montones de enemigos, ingeniosos puzles



Héroe a medida

Por si los 236 personajes incluidos no os parecieran suficientes, el juego nos permite crear nuestro propio superhéroe. Además, podemos personalizarlo al máximo, desde su apariencia hasta su velocidad, armas, voz y habilidades.



El jefe de cada nivel nos propone un tipo de combate completamente diferente a los demás. Esto nos obliga a tener que pensar muy bien la estrategia a utilizar.



Jugar a dobles es aún más divertido. La historia entera se puede completar en cooperativo y, como se puede jugar con un Joy-Con, no os harán falta más mandos.



Ciudad de ciudades

Chronopolis es enorme y está repleta de misiones que completar, desafíos que superar y cientos de coleccionables por encontrar.

Que comience la batalla

Además de la extensa aventura para uno (o dos) jugadores, podemos batirnos con hasta tres amigos en dos divertidos modos. En "Capturar las gemas del infinito" tenemos que hacernos con el control de estas para acumular puntos. En "Contraste colores" gana quien pinte de su color una mayor superficie del estadio.





Disparos y puñetazos son más que válidos para hacernos con la victoria.

EL JUEGO BASE INCLUYE 236 HÉROES DE DIFERENTES UNIVERSOS, Y EL DLC AÑADIRÁ UNOS 60 MÁS.

e infinidad de coleccionables.

Los jugaremos más de una vez, ya que para desbloquear todo hay que volver con héroes diferentes.

Libertad en la ciudad

Chronopolis es **un enorme mundo abierto** que conecta todos los niveles. El modo Juego Libre, que nos permite explorarla y perdernos en sus calles, es una pasada. Sin darnos cuenta, pasamos de sobrevolar el Viejo Oeste a pasear por la Inglaterra Medieval, atravesando el mitológico Asgard. ¡Incluso hay una ciudad sumergida! Todo ello cargado de desafíos y minijuegos que nos engancharán durante infinidad de horas. El doblaje al castellano es excelente, los decorados son geniales y absolutamente todo se puede jugar en cooperativo, que se disfruta incluso más. Lo única pega mayúscula es la frecuencia de ciertos errores técnicos (¡a veces hasta se reinicia sola la partida!) que esperemos se solucionen con un parche. Será la última pieza para ensamblar uno de los mejores LEGO de toda la exitosa saga.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Decorados muy resultones y personajes bien caracterizados.

Diversión ★★★
Niveles muy variados, buen combate y humor por doquier.

Sonido ★★
La banda sonora pega muy bien pero resulta un poco genérica.

Duración ★★★★
Entre la aventura y el modo libre tenemos juego para rato.

La gran variedad de personajes. Cada nivel es distinto a los demás. El Juego Libre.

Algunos niveles son algo caóticos. Los "bugs" pueden resultar muy incómodos.

Nuestra opinión

Reunión de superhéroes por todo lo alto.

Con niveles muy divertidos, una desbordante cantidad de personajes y un modo exploración que "lo borda", este LEGO trae a nuestra Switch una gran aventura para un jugador... ¡O para dos!

Te gustará...

Más que... LEGO Ninjago: El Videojuego

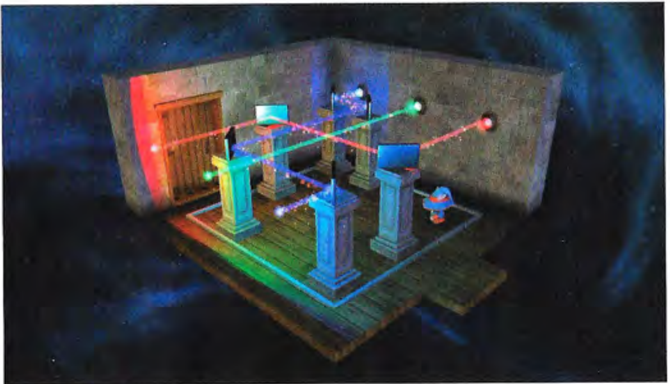
Menos que... LEGO City: Undercover

Total

82



La perspectiva isométrica nos obliga a ajustar los saltos. No poder mover la cámara forma parte del encanto. Recupera esa dificultad de antaño...



Algunos puzles pondrán a prueba nuestra paciencia. En Lumo hay cientos de habitaciones donde salir airoso dependerá de nuestro ingenio y habilidad.









Género **Aventura**
Compañía **Triple Eh?**
Jugadores **1**
Precio **19,99 €**
play-lumo.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★★
Sonido	★★★
Duración	★

Valoración

Aunque puede resultar breve, la experiencia total que ofrece compensa con creces este único punto negativo.

Total
84

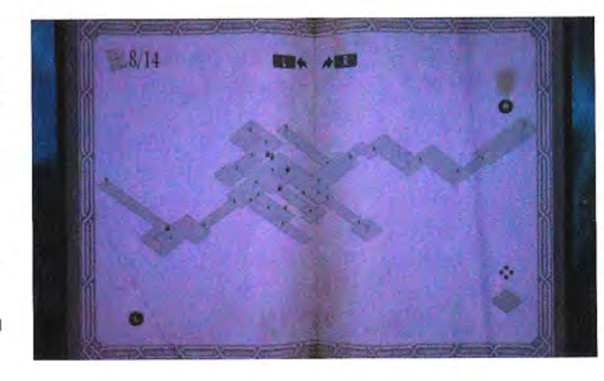
Lumo

Homenaje a una década dorada.

Con algo de retraso, esta pequeña joya llega a Switch para ofrecernos lo mejor de las aventuras isométricas que hicieron furor en los años 80. Es el estilo que popularizó el Spectrum, visto en juegos de NES como Solstice.

Cuestión de perspectiva

En Lumo encarnamos a un pequeño mago atrapado en una fortaleza de **14 plantas y cientos de habitaciones con puzles**, a cual más enrevesado. Sólo nuestra habilidad con el salto y el control de la perspectiva (apenas podemos mover la cámara) nos ayudará a superar cada uno de los retos. Además, al tiempo que avanzamos, vamos ampliando el inventario de nuestro protagonista. Todo derrochando auténtico amor, no sólo a los juegos en los que se inspira, sino que también posee secciones que homenajean a otros famosos arcades y películas de la época del software "en casetes". Su duración es ajustada (6-8 horas si no nos atascamos) aunque dispone de un modo clásico donde no existen vidas infinitas ni mapa con el que guiarnos. ¡Todo un reto! Lumo es toda una sorpresa, muy recomendable tanto para quienes conocen estos juegos como para los que deseen aventurarse por primera vez en el género. Por cierto, **mucho más disfrutable en modo portátil** que en nuestras teles.



El mapa de cada planta es esencial para no perdernos. Aunque no incluye la posición de nuestro personaje, nos sacará de más de un apuro.





Podemos crear nuestros propios diseños y ponerlos a la venta en nuestra boutique. Además, en Canal Diseño podemos venderlos online a otros jugadores.



Tres jóvenes estrellas musicales están descubriendo su verdadero talento, y nuestros conjuntos son clave en su salto al estrellato. ¡Verlas en directo mola!









Género **Simulación**
Compañía **syn Sophia**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★
Duración	★★★

Valoración

Conjuntar modelos nunca fue tan divertido. Engancha, y sabe mantener el interés durante muchas horas.

Total
81

New Style Boutique 3
Estilismo para celebrities

La 3DS se luce en la pasarela digital.

Desde su debut en 2012, esta saga se ha convertido en un referente entre los videojuegos de estilismo. Su tercera entrega trae consigo un catálogo de posibilidades más extenso que nunca.

Diva por profesión

Nuestro tío se ha ido a ver el mundo y nos ha dejado a cargo de su boutique. A ella acuden montones de clientes en busca del conjunto ideal, y nosotros tenemos que escoger uno que satisfaga sus necesidades. Acertar es sencillo, ya que **ahora podemos pedirles opinión** acerca de una prenda antes de ofrecérsela. El verdadero desafío aparece si nos atrevemos a proponerles un look sin consultarles. Ojo, porque puede que acaben gastando más de lo que tenían previsto... ¡o yéndose molestos! Además, cada cliente tiene una historia asociada a su pedido, como una cita inesperada o una entrevista de trabajo, y el desenlace puede depender del conjunto que hayamos escogido. Esto da profundidad al juego y hace que el día a día en la tienda resulte **variado y entretenido**. Pero si nos apetece cambiar de aires, opciones no nos faltan: podemos echar una mano en la peluquería, en la nueva boutique de chicos o en el salón de belleza (¡que incluye manicura!). Además, hay multitud de establecimientos que visitar en la ciudad. Si estos temas te gustan, el juego te va a encantar.

El almacén de ropa viene cargado en esta edición: ¡hay más de 20.000 artículos disponibles!



Grandes RPG en Nintendo

Switch se llena de buen rol y repasamos más de 30 años del género en Nintendo.

AERON es uno de los protagonistas de Pandora's Tower, una de las joyas de Wii.



+info

Yuji Horii entró como un joven talento en Square en 1983, y es el responsable de la saga Dragon Quest. Definió el género del JRPG, y aún continúa dirigiendo.

Los juegos de rol llevan décadas con nosotros y, aunque ahora disfrutamos de un buen número de exponentes, hubo una época en la que prácticamente no existía el género en consolas. Desde Japón, un joven diseñador llamado Yuji Horii cambió eso para siempre.

El origen de la fantasía

Horii, licenciado en literatura, creció fascinado por las aventuras roleras de occidente y entró en Enix en 1983. Fue gracias a un programa de búsqueda de talentos en programación, e hicieron el juego Love Match Tennis. Poco después, el mismo año, Horii lanzó Portopia Serial Murder Case, una aventura gráfica que **inspiró al mismísimo Hideo Kojima** a la hora de crear la saga Metal Gear. Pero la gran obra de Horii llegó en 1986. El diseñador quería emular los grandes juegos de rol occidentales, como Wizardry o Ultima y, con una narrativa rica inspirada en la que creó para Portopia, además de unas mecánicas simplificadas para hacer el juego más accesible, lanzó Dragon Quest, conocido como Dragon Warrior en Japón. **El juego consiguió vender 1,5 millones de copias,** apoyado en una calidad tremenda. Koichi Nakamura (quien trabajó en la versión de Portopia para Famicom), dirigió el proyecto que tenía a Horii en el rol de diseñador, al prestigioso Koichi Sugiyama a los mandos de la banda sonora (que ayudó a crear una atmósfera única) y a **Akira Toriyama, creador de Dragon Ball** y antiguo compañero de Horii, como encargado del diseño de personajes. El equipo se mantuvo unido hasta Dragon Quest IV, juego en el que Nakamura dejó la dirección, y momento en el que ya sufrían el envite de Squaresoft con **la otra gran saga de rol japonés, Final Fantasy**. En 1986, Squaresoft

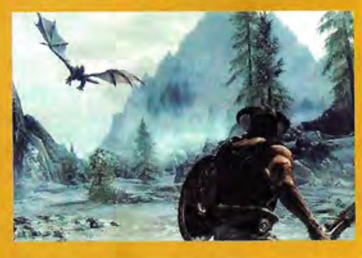


Dragon Quest tenía todos los elementos del JRPG, como las diferentes acciones y atributos para luchar contra los enemigos que aparecían.



Final Fantasy III recuperó la esencia del primer juego, a la vez que evolucionó e instauró mecánicas que siguen vigentes en el género.

En rol occidental es otra cosa



Los japoneses suelen dar vida a personajes complejos con tramas enrevesadas. Los occidentales, en cambio, crean mundos enormes y protagonistas personalizables.

Los grandes RPG en las consolas de Nintendo

• 1986 NES Dragon Quest.



• 1986 NES Final Fantasy.



• 1989 NES Mother.



• 1990 NES Final Fantasy III.





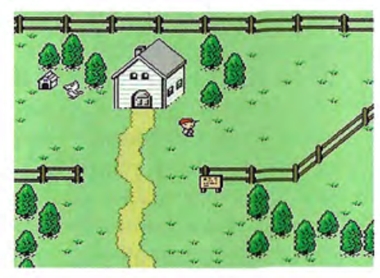


EL DATO
A raíz de Dragon Quest III (absentismo escolar incluido), Japón movió el lanzamiento de juegos al viernes.



La escena de la ópera de Final Fantasy VI marcó un punto de inflexión. Square rompió la cuarta pared y nos habló directamente a los jugadores en un ejercicio maestro de jugabilidad y narrativa.

estaba al borde de la quiebra, y el diseñador Hironobu Sakaguchi tenía un último proyecto. Si fallaba, se retiraba, de ahí que lo llamara "fantasía final". **Final Fantasy para NES fue todo un éxito** y se convirtió en la franquicia principal de Square. Con un desarrollo lineal y personajes elaborados, Final Fantasy se repartió el pastel de Famicom con Dragon Quest y, con el paso a SNES, vinieron Dragon Quest V y Final Fantasy VI, una obra maestra firmada por el "dream team" de Square: Sakaguchi, Nomura, Takahashi, Kitase y Uematsu. Queda, hasta la fecha, como la última entrega "principal" de la serie en Nintendo. Pero volviendo al 96, a Square le quedaba un juego por desarrollar para SNES dentro del contrato con Nintendo. De forma inesperada, se sacaron de la manga el grandísimo Super Mario RPG. Este juego lo lanzaron "los suplentes" de Square, ya que el equipo principal estaba enfocado





Los dos Earthbound adaptaron el género a un contexto "real" sin perder la esencia del RPG.

Los juegos de la casa

Algunos están desarrollados dentro de la Gran N y otros por compañías externas con personajes de Nintendo, pero todos mantienen rasgos en común: mecánicas accesibles, personajes carismáticos y, sobre todo, una estética especial que los hace reconocibles de un vistazo. Estos juegos han acercado un género complejo al gran público con un exponente que aún es vital para el género, un producto cultural más que va allá de los videojuegos y que es realmente divertido: Pokémon.



ANIMAL CROSSING busca que vivamos en comunidad.

HARVEST MOON nos pone al mando de una granja.





PAPER MARIO une rol y acción de forma notable.



SUPER MARIO RPG, la joya a disfrutar en SNES Mini.

POKÉMON cuenta con mecánicas complejas de RPG, y su estética acercó el género a las generaciones más jóvenes.

LA RIVALIDAD ENTRE SQUARE Y ENIX, QUE SE FUSIONARON EN 2003, NO TENÍA NADA QUE ENVIDIAR A LA DE SEGA Y NINTENDO A NIVEL CREATIVO.

• 1993 SNES Secret of Mana.



• 1994 SNES Final Fantasy VI.



• 1994 SNES EarthBound.



• 1995 SNES Chrono Trigger.





Baten Kaitos no es solo uno de los juegos más bonitos y vistosos de GC, también cuenta con una historia elaborada y un sistema de combate por turnos mediante cartas.



Radiant Historia recuperó en 2010 la magia de los JPRG primigenios. La historia es su punto fuerte, y podremos revivirla en el remake para 3DS que llegará en 2018.

en Final Fantasy VII, el juego que iba para N64, pero que no llegó a salir debido a la ambición de Sakaguchi y las limitaciones de los cartuchos en la época.

LOS TURNOS SEGUÍAN AHÍ, PERO LAS COMPAÑÍAS EXPERIMENTARON, DE FORMA ACERTADA, CON MUNDOS RICOS Y EL COMBATE EN TIEMPO REAL.

Rol para llevar

Dragon Quest y Final Fantasy eran los reyes en Japón, pero también existieron títulos como Chrono Trigger (para el que Square fichó a Toriyama), Secret of Mana, los juegos de Nintendo y, sobre todo, un fenómeno que llevó el género a los más jóvenes y lo hizo global. Game Freak, compañía surgida a raíz de una revista de videojuegos, desarrolló **el primer Pokémon** para Game Boy, una saga que suma ya más de 200 millones de juegos vendidos. Además abrió el camino del género en portátiles, donde Nintendo siempre ha recibido grandes títulos, sobre todo a partir de GBA. DS también tuvo sus cracks, y algunos exclusivos, como The World Ends With You o un spin-off de Final Fantasy XII. Tras la sequía de N64, GameCube recibió algunas joyas, sobre todo gracias a juegos que apostaron por los combates en tiempo real, con Tales of Symphonia como juego destacado. También llegaron los Baten Kaitos, Skies of Arcadia, y Crystal Chronicles, una saga paralela de Final Fantasy.

La tardía trinidad de Wii

Wii se lanzó en 2006, pero no tuvo un juego de rol realmente destacable hasta 2010, año en el que se lanzó Xenoblade Chronicles. La saga de Monolith Soft (que se estrena ahora en Switch) inició el mejor período rolero de los últimos diez años en cualquier plataforma. Hablamos del trío formado por el propio Xenoblade, Pandora's Tower y The Last Story, una obra maestra que volvió a reunir a

El rol cambia de turno

NAMCO, especialistas en juegos de lucha, lanzaron en SNES el primer juego de la saga "Tales of", que mezclaba rol con combates en 2D. El sistema ha ido evolucionando, y más compañías lo han adoptado, como la propia Square Enix.



ACCIÓN Y ROL son las señas de identidad de la saga Tales of.



Blue Dragon fue un proyecto ambicioso y, aunque había calidad, no terminó de cuajar.



Square Enix innovó y aprovechó las dos pantallas de NDS con el original y divertido The World Ends With You.

- 2003 GameCube Tales of Symphonia.



- 2007 NDS The World Ends With You.



- 2010 Wii Xenoblade Chronicles.



- 2011 Wii Pandora's Tower.







The Last Story es obra de los creadores de Final Fantasy, y uno de los juegos de Wii más difíciles de encontrar. Es una absoluta obra maestra.

Sakaguchi y Uematsu. Son **tres de los juegos más difíciles de encontrar** y los últimos grandes RPG de Nintendo hasta la llegada de Switch, con solo dos excepciones: Xenoblade Chronicles X y Tokyo Mirage Sessions #FE para Wii U.

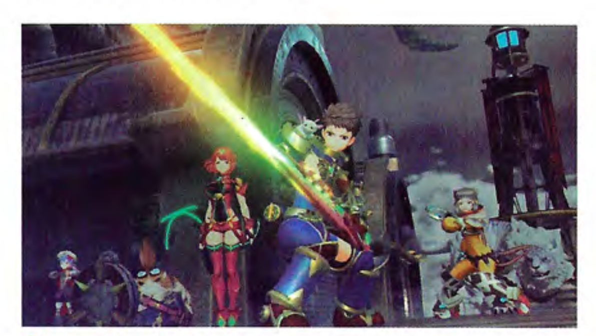


+info

Koh Kojima es el director de Monolith, responsables de Xenoblade, y perteneciente a la escuela del RPG en tiempo real. También participó en el desarrollo de Baten Kaitos.

Presente y futuro

Switch ya cuenta con opciones tan variadas como Stardew Valley, Skyrim o Xenoblade Chronicles 2, y pronto llegará el prometedor Octopath Traveler. **3DS, llena de cracks** como los Bravely Default o Shin Megami Tensei (pronto en Switch), espera el remake de Radiant Historia. Grandes títulos para el futuro del género que más horas de diversión nos ofrece.



La saga Xenoblade bebe del rol occidental a la hora de crear mundos inmensos, a la vez que presenta personajes y tramas muy niponas.

El mejor rol en la eShop

Algunos juegos, sobre todo los antiguos, son difíciles de encontrar. Por suerte, tenemos la consola virtual y el formato digital para acceder y disfrutar de ellos.

Juego	Disponible en	Precio
EARTHBOUND	New 3DS	9,99 €
SUPER MARIO RPG	Wii - Wii U	7,99 €
POKÉMON EDICIÓN AMARILLA	3DS	9,99 €
PANDORA'S TOWER	Wii - Wii U	19,99 €
XENOBLADE CHRONICLES	Wii - Wii U	19,99 €
BRAVELY DEFAULT	3DS	44,99 €
TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE	Wii U	59,99 €
STARDEW VALLEY	Switch	13,99 €
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	Switch	59,99 €
XENOBLADE CHRONICLES 2	Switch	59,99 €

RPG para todos

Ya sean creaciones originales o adaptaciones de sagas consagradas, las compañías buscan llevar el género al mayor público posible. Títulos como Inazuma Eleven o YO-KAI WATCH están creados con los jóvenes en mente, así como las versiones más simpáticas de sagas como Persona o Monster Hunter.





MONSTER HUNTER STORIES, en 3DS, está basado en el anime homónimo.



PERSONA Q adapta sus mecánicas a una estética más... "kawaii" (o tierna).



INAZUMA ELEVEN mezcla fútbol y rol. Pronto veremos Ares en Switch.

YO-KAI WATCH es muy simple de entender y jugar, pero difícil de dominar.

• 2011
Wii
The Last Story.



• 2012
3DS
Bravely Default.



• 2017
Switch
Skyrim.



• 2017
Switch
Xenoblade Chronicles 2.



10 grandes conversiones para sistemas Nintendo

Estos diez juegos debutaron en otros sistemas, pero las plataformas Nintendo lograron hacerlos suyos con unas adaptaciones absolutamente magistrales.



MINECRAFT WII U EDITION / WII U / SWITCH

El mayor fenómeno de la década no podía quedarse al margen de los sistemas Nintendo. La conversión de Wii U llegó a la eShop a finales de 2015, mientras que la entrega para Switch lo hizo en mayo de este 2017. Las dos conversiones despliegan toda la libertad y creatividad del original de Mojang, pero además permiten acceder, en exclusiva, al Super Mario Mash-Up Pack, con 40 skins temáticos, basados en el universo del fontanero de Nintendo. Incluso incorpora 15 piezas musicales de Super Mario 64. ¿Quién podría resistirse a algo así?

NBA JAM / SNES

Midway dio en la diana en 1993 al recuperar la mecánica de su clásico Arch Rivals para incorporarle franquicias y jugadores de la NBA. En los recreativos arrasó, pero no fue nada comparado a la fiebre que desató la conversión a SNES, la cual permitía el uso del Super Multitap para desplegar piques para cuatro jugadores.







IKARUGA / GAME CUBE

El sucesor espiritual de Radiant Silvergun debutó en las GC europeas en mayo de 2003, convirtiéndose de inmediato en un tesoro del que poco se quieren desprender hoy en día. Si te gustan los matamarcianos, este es el Valhalla del género. Treasure en estado puro.

TETRIS / GAME BOY

Nintendo se hizo con los derechos del puzle de Pajitnov para convertirlo en la Killer App que justificaría por sí sola la compra de la flamante GB. En Japón se vendió por separado, pero en Occidente se regaló con la consola. Una conversión brillante, una jugada de márketing magistral.





STREET FIGHTER ALPHA 3 / GAME BOY ADVANCE

Podíamos haber elegido el inmenso Final Fight One en su lugar, ya que en ambos casos Capcom demostró que la portátil de Nintendo no tenía nada que envidiar a las consolas de sobremesa. Crawfish Interactive logró incluir en el cartucho todos los luchadores de la placa original, e incluso añadieron tres más (Eagle, Maki y Yun, rescatados de Capcom vs SNK 2), dejándose solo en el camino algunos escenarios. Todo un prodigio técnico.



TATSUNOKO VS CAPCOM: ULTIMATE ALL STARS / WII

No es la primera vez que aparece en esta sección, pero jamás nos cansaremos de aplaudir la maestría de Eighting a la hora de llevar a Wii una de las recreativas de lucha más espectaculares, y curiosas, del catálogo de Capcom. La compañía enfrentó a sus personajes más populares con buena parte del legado de Tatsunoko Production, el estudio de animación responsable de clásicos como Science Ninja Team Gatchaman (que aquí conocimos como el Comando G), Yatterman o Neo-Human Casshern.

DOOM / GBA

El magistral FPS de id Software visitó la portátil de Nintendo en dos ocasiones, ambas bajo sello Activision. La conversión de Doom (2001), obra de David A. Palmer Productions, incluía Deatmatch para 4 usuarios y cooperativo para dos jugadores. Una opción que también ofrecía Doom II (2002), programado por Torus Games. El control era un poco correoso, pero jugar a Doom y su secuela en una portátil supuso un auténtico bombazo en su momento.







RESIDENT EVIL 2 / NINTENDO 64

Capcom, Angel Studios (ahora Rockstar San Diego) y Factor 5 lograron comprimir en cartucho un juego diseñado originalmente para 2 CD-ROM, incluyendo las secuencias FMV. Esta bestia de 512 Mb se ha convertido en un tesoro para coleccionistas. Llegó en cantidades limitadas y a precio de vértigo. En eBay se piden barbaridades por una copia con caja.

MANIAC MANSION / NES

¿Una aventura gráfica en NES y encima en castellano? Jaleco obró auténtica magia y Spaco (distribuidora del cartucho en nuestro país) nos dio un alegría al traducir la conversión del clásico de LucasArts. Incluso hoy en día nos sigue maravillando la cantidad de variables que encierra esta maravilla de Ron Gilbert y Gary Winnick.



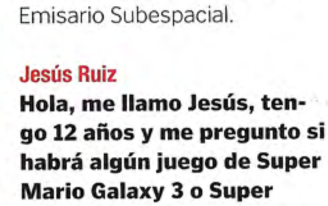


METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES/ GAME CUBE

Hideo Kojima encargó a Silicon Knights (Eternal Darkness) la adaptación de su obra maestra de 1998 y los canadienses respondieron firmando una auténtica maravilla que iba más allá de las mejoras gráficas. Esta versión incorporaba nuevas secuencias, dirigidas por Ryuhei Kitamura (Versus, Azumi) y mecánicas rescatadas de MGS 2: Sons of Liberty. Imprescindible.

Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor las traerá.



Fernando Morales

Hola Revista Nintendo, me gustaría saber si se espera un Animal Crossing para Nintendo Switch. Muchas gracias de antemano.

Ahora mismo la saga acaba de estrenarse en móviles... y ha hecho con un éxito brutal. Por un tiempo, seguro que la estrategia estará centrada en sacar multitud de contenidos para esta versión, aunque en un futuro es más que probable que acabe llegando a Switch. Hablamos de una saga ya mítica, que siempre sale para todos los sistemas desde su inicio, incluidas las portátiles a partir de DS.



Poco a poco, Animal Crossing se ha convertido en todo un clásico de Nintendo.

Agustín Hernández

Hola, tengo 11 años y tengo una duda. Soy muy fan de Mario y Pokémon, y me preguntaba si alguna vez lanzaréis una mezcla de Pokémon con Mario. Un saludo P.D. Felicidades por los 300 números.

¡Gracias! La forma de ver a tus dos personajes favoritos está clara: Super Smash Bros. Desde la primera edición, Mario y Pikachu son fijos, y muchos más Pokémon se han unido al combate. En plan historia, el mejor es el de Wii, que de hecho empieza con estos dos personajes en su impresionante modo El Emisario Subespacial.



Super Smash Bros. Brawl tuvo el mejor modo historia de la saga.

LA PREGUNTA DEL MES

Rubén Craft

Sé que para vosotros (o no sé) Wii U está en el olvido (no me llega el dinero para Switch), ¿pero habrá algún juego sorpresa?

Este sencillo correo de Rubén es un ejemplo de los que nos han ido llegando a la redacción desde que llegó Switch. Seguro que después de Navidad muchos más tendréis la nueva consola. Sin embargo, entre que estuvo agotada, y que es un desembolso de dinero considerable, sois muchos los que habéis estado leyendo sobre sus novedades... mientras vuestra consola era Wii U. Como es normal, durante su ciclo de vida compartió nuestras páginas con 3DS, pero **Switch ha sido su sucesora en todos los aspectos**, y las desarrolladoras dejaron de trabajar en nuevos títulos para Wii U. La última producción de la casa fue Zelda: Breath of the Wild, aunque aún han ido llegando algunos juegos después, sobre todo indies. En Japón aguanta algo mejor, y el nuevo Dragon Quest X se ha estrenado con Wii U como su consola estrella. 2018 se presenta prácticamente vacío.



Dragon Quest X: 5000 Year Journey To A Faraway Hometown para Wii U superó a Switch y casi duplicó a PS4 en el estreno.



Jesús Ruiz

Hola, me llamo Jesús, tengo 12 años y me pregunto si habrá algún juego de Super Mario Galaxy 3 o Super Mario Odyssey 2. Muchas gracias.

Durante años soñamos un Galaxy 3, pero hemos tenido algo mucho mejor, Super Mario Odyssey: una propuesta en la misma línea, pero original al mismo tiempo. Pasará bastante hasta que vuelva otra gran aventura principal del fontanero... pero nunca se sabe. De momento, echa un ojo a la guía, ¡y a ver si te haces con las 880 energilunas!





Nintendo®

EL TEMA DEL MES

Clásicos en Switch... y los premios

Nos queda clarísimo: queréis consola virtual en Switch y **más clásicos remasterizados**. Entre estos últimos, hay uno que pedís constantemente, y no es otro que el mítico **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, el exclusivo de Wii. Super Mario Odyssey, con un control similar a los Galaxy pero también adaptado al control tradicional, abre la puerta a conversiones de Wii que podrían funcionar de lujo (como los propios juegos de Mario). El Zelda del control por movimientos sería ideal para los Joy-Con, pero habría que encontrar la formar de que funcionase igual de bien en modo portátil. ¿Llegará en algún momento? Desde luego sería un bombazo, ya que es de una calidad absolutamente magistral. Sobre la consola virtual, aún hay que esperar para tener novedades, pero todos seguimos soñando con esos cracks de Gamecube por los que tanto preguntáis. También os habéis interesado mucho por los **premios al juego del año**. Se dan varios en diferentes países por estas fechas, y algunos teméis que entre Zelda y Mario se dividan los votos y gane otro. Bueno, no os preocupéis que, como informamos al inicio de la revista, **The Legend of Zelda: Breath of the Wild acaba de arrasar en The Game Awards** (Los Ángeles), que son los premios más espectaculares. Además, si nos atenemos a las puntuaciones mundiales, está claro que estos son los dos juegazos de 2017 con mucha diferencia. Los premios son lo de menos, aunque no parece que les vayan a faltar.



Tras tener varios Deluxe de Wii U, muchos queréis ver nuevas versiones de los grandes cracks de Wii.

Aritfroz Games

Hola, me gustaría saber cómo grabar videos en Nintendo 3/2DS ya que no tiene entrada HDMI como Wii U o Switch.

Te hago un matiz, y es que Wii U y Switch tienen salida HDMI, y no entrada. Lanzan una señal de vídeo digital en alta definición que puedes grabar si usas una capturadora externa. Esto, efectivamente, no puede hacerse con ningún modelo de la familia 3DS, que tampoco traen la nueva opción de Switch: almacenar hasta 30 segundos de vídeo manteniendo el botón de captura. Los vídeos que ves online son con 3DS modificadas, o con unas especiales para el análisis de juegos.



Desde una actualización reciente, Switch permite grabar vídeos.

Diego Rodríguez

Muy buenas RON, tengo una pregunta: estoy ahorrando para comprarme una New Nintendo 2DS XL. ¿Saldrá un pack con la consola y algún juego incluido? Como la Nintendo 2DS y el Tomodachi Life, o la Nintendo Switch y el Mario Oddysey.

New 2DS XL es una versión muy interesante de la familia 3DS. Si no te encanta el efecto 3D, es ideal, ya que es igual de potente y compatible que el resto de la gama New... pero con pantallas enormes y muy ligera de peso. Además, es la más económica y, aunque ahora mismo no dispone de packs oficiales de consola y juego, por supuesto que las tiendas pueden sacar sus propias ventas conjuntas a precio reducido. Permanece atento.



Pau Alonso

Hola RON, hay una duda existencial que sólo vosotros podéis resolver. ¿Cuánto cobráis al mes? Tengo 12 años y gracias a vosotros ya sé qué rumbo ponerle a mi vida, quiero trabajar para vosotros. ¿Qué estudios necesitaría?

¡Qué bien que lo tengas tan claro! Además, le pones ese punto de realidad de hablar de salarios. Para no eludir del todo ese tema, te diré que es un trabajo serio, y que somos profesionales que cobramos como tales. Necesitas estudiar, está claro y, aunque lo más relacionado es el periodismo, muchos venimos de carreras como filología o audiovisuales. Es fundamental que te expreses bien, y que seas culto y responsable. A por ello, Pau, ¡y a ver si te vemos en unos años!



Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a

revistanintendo@gmail.com



El cofre del Lector

Se acaba el mes, abrimos el cofre, suena una melodía y... de él salen decenas y decenas de correos llenos de pasión por el universo Nintendo.



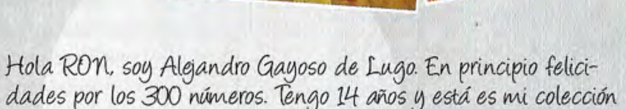
VUESTRAS COLECCIONES

¡Tenéis de todo! Pero es que, además, lo conserváis de lujo... ¡y qué fotos tan geniales hacéis! Un mes más, nos ha costado elegir qué publicar, pero tened por seguro que los vemos y leemos todo. ¡Seguid así!



Cristina Gil

Aitana García



Alba y Adrián Moriano

Adriá

Hola RON, soy Alejandro Gayoso de Lugo. En principio felicidades por los 300 números. Tengo 14 años y está es mi colección de Nintendo. Soy fan de Nintendo desde siempre y de vuestra maravillosa revista. En Navidades me compraré la Switch para seguir siendo fiel a la tradición nintendera y así consolidarme como uno de los mayores fans de Nintendo de Galicia.
Alejandro Gayoso



Alejandro Gayoso

¡Hola, soy Sergio Gómez! Os presento una foto de Mario que hice después de haber cogido una Superestrella. Parece que Mario está radiante por la nueva entrega de Super Mario para la Nintendo Switch. Además, me encantan los animales y los videguegos. Así que he acertado con Animal Crossing. Sin duda es la mejor saga de juegos de animales. Además tienen todos diseños muy buenos.
Sergio Gómez





Sergio Gómez

LA IMAGEN DEL MES

Hola equipazo de la revista nintendo, soy Marc Salzano García y tengo 11 años y esta vez os envío una foto de un excalextric que tenemos. He decidido hacer un circuito con el número 8 como el de Mario Kart 8 Deluxe, y también le he puesto unas figuritas de Mario que tenía desde pequeñito. Para que quedase mejor el circuito, fue ponerle también los coches para simular una carrera y me gustaría que me publicaseis esta foto en el apartado de la imagen del mes. Espero que os guste ha vosotros y a los fans o seguidores de la revista nintendo. ¡Hasta otra!



Marc Salzano



LA NINTENDERA DEL MES

Sois unos artistas. Además de los dibujos, nos hacéis llegar obras como ésta de Stella. Mil gracias y... ¡a seguir así!

Hola me llamo Stella, tengo 11 años. Soy una gran fan de nintendo, sobre todo de Zelda. Me gusta leer mucho la historia de Nintendo y vuestra revista. Me haría mucha ilusión si cuelgan alguna de mis fotos en la revista. Me encanta dibujar y crear cualquier personaje de Zelda.
Saludos desde Hyrule.



Stella



El MURAL del castillo

Vuestras pinturas y dibujos vuelven a llenar de arte estas paredes. Un mes más, queda claro que Zelda, Pokémon y Splatoon son las sagas que más os inspiran. Aquí colgamos una muestra de ello:

Cristina

Gabriel

Carlos Velázquez

Daniel Venegas

Elías Esmerodes

QuAatK (Xacobo)

Lidia Cano

Jordi Cid

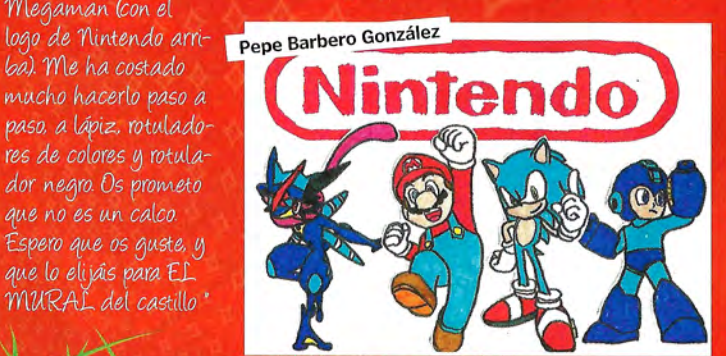
Juan Carlos Arroyo

Rodrigo Barroso

EL ARTISTA DEL MES
Pepe Barbero González

Como tantos otros lectores, Pepe presentó su firme candidatura al artista del mes con su dibujo y... ¡logró serlo! Bien hecho y con mucho esfuerzo.

"Hola, amig@s!!! Me llamo Pepe Barbero González y os envío un dibujo sobre mis 4 personajes favoritos de los videojuegos: Mario, Sonic, Greninja Ash y Megaman (con el logo de Nintendo arriba). Me ha costado mucho hacerlo paso a paso, a lápiz, rotuladores de colores y rotulador negro. Os prometo que no es un calco. Espero que os guste, y que lo elijáis para EL MURAL del castillo."



Pepe Barbero González



¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.

Todo a:

revistanintendo@gmail.com


Práctico
Nintendo®
SUPER MARIO ODYSSEY™
3

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES


pág 76 **Trucos Pokémon**
Los mejores trucos y consejos para sacarles partido Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna.


pág 80 **Profesor Kukui**
Vuestro consultorio favorito sobre los temas Pokémon. Un mes más, consejos y respuestas.




GUÍA Parte I SUPER MARIO ODYSSEY

¿Quieres conseguir todas las Energilunas? Pues no te pierdas esta guía donde te damos su localización en los 8 primeros reinos.

1 REINO SOMBRERO

Tierra de tradición, elegancia y sombrerería. Un lúgubre reino habitado por una especie de fantasmas que visten con sombreros de copa. Disfruta de la espectacular vista de la luna desde la Torre Sombrero.

Negros ➲ LUNAS
Morados ➲ MONEDAS





Energiluna 1: transfórmate en rana y salta sobre los bloques de monedas que están en lo alto de un sombrero oculto entre la niebla.

Energiluna 2: en lo alto de uno de los sombreros del poblado. Tendrás que estar transformado en rana y salir de ella para alcanzarla.

Energiluna 3: activa el espantapájaros que está frente a la entrada de la Torre Sombrero.

Energiluna 4: habla con el Capitán Toad en lo alto de la Torre Sombrero.

Energiluna 5: debes comprarla en la tienda a cambio de 100 monedas normales.

Energilunas 6 y 7: sube a lo alto de la Torre sombrero y desde la parte trasera mira hacia abajo: verás un saliente con la entrada a la prueba en la que las conseguirás.

Energilunas 8 y 9: entra en la prueba que está en lo alto de la Torre Sombrero. Cuando llegues a la segunda zona de bloques azules mira dentro de ellos para ver la primera energiluna, la otra está junto a la salida.

Energilunas 10 y 11: entra en la prueba que está bajo el mirador del poblado. Recoge todas las esquirlas de energiluna para conseguir una, la otra está en un saliente al que solo llegarás si te transformas en rana.

Energiluna 12: habla con el habitante que está en lo alto de un sombrero de la ciudad y sigue las pistas que te irá dando Cappy hasta encontrarla.

Energiluna 13: usa el mirador que está en una esquina del poblado y haz zoom en el Taxi volador que verás en el cielo.

Energiluna 14: en el interior de un sombrero del poblado. Transfórmate en Goomba Alado para que se aparte el habitante que la custodia.

Energilunas 15 y 29: las conseguirás al ganar las Carreras de Koopa.

Energiluna 16: habla con la Princesa Peach en el poblado.

Energiluna 17: examina la Pista artística que está bajo el segundo puente. Viaja al Reino Luna y realiza un culatazo justo a la izquierda de la mujer.

Energiluna 18: encima del sombrero que está junto al primer puente.

Energiluna 19: en una señal de peligro que está en la niebla, alrededor de la zona de inicio.



Energiluna 20: sube a la Torre sombrero y mira abajo para verla flotando sobre la entrada.

Energiluna 21: transfórmate en Goomba Alado y vuelva entre la niebla del noreste.

Energiluna 22: usa a Cappy para golpear el sombrero que está sobe el arco de la entrada.

Energiluna 23: transfórmate en Goomba Alado y vuela hacia un sombrero que está a la derecha del segundo puente. Tendrás que dar un culatazo.

Energiluna 24: ve hacia la prueba que está en la zona inferior del mirador de la ciudad, desde aquí ve a la plataforma en la que hay algunas monedas y realiza un culatazo.

Energiluna 25: transfórmate en Goomba Alado y golpea al pájaro que vuela alrededor de la zona inicial y el poblado.

Energiluna 26: atrapa al conejo de la zona inicial.

Energiluna 27: transfórmate en Goomba Alado y activa la clave de sol que verás en un sombrero que está oculto entre la niebla. Aparecerán algunas notas musicales que debes recoger.

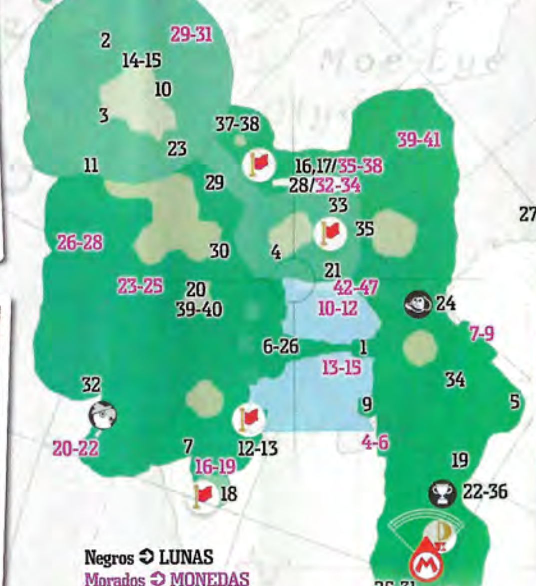
Energiluna 28: activa el espantapájaros que verás cerca del primer puente.

Energilunas 30 y 31: entra en el pozo del poblado. Debes recorrer un circuito y, en el primer desvío que veas, está la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

2 REINO DE LAS CATARATAS

Constantemente moldeado por la naturaleza. Bañado por enormes cataratas, esconde tesoros en cada rincón. Aquí encontrarás la Odyssey con la que viajar por los reinos e incluso podrás transformarte en Tiranosaurio.











Energiluna 1: captura al Chomp encadenado de la zona inicial y lánzalo contra la roca que brilla.

Energiluna 2: al derrotar al jefe de este reino.

Energiluna 3: avanza hasta la zona del Tiranosaurio. Captura al Chomp encadenado del fondo y rompe la pared de piedras de la montaña.

Energiluna 4: entra en la zona 2D de la montaña. Según subes ve por el camino secundario de la izquierda.

Energiluna 5: en lo alto de una roca en la zona de inicio.

Energiluna 6: dentro de un cofre que está bajo el puente de rocas que cruza el río.

Energiluna 7: nada más cruzar el puente de rocas transfórmate en el Chomp encadenado y rompe el bloque de piedras para dejar al descubierto una tubería que te lleva hasta ella.

Energiluna 8: en las plataformas flotantes que están en la zona donde luchaste contra el jefe.

Energiluna 9: activa el espantapájaros que verás en la orilla del río.

Energiluna 10: activa el espantapájaros que verás en la zona donde luchaste contra el jefe.

Energiluna 11: habla con el Capitán Toad que está en un saliente inferior de la zona donde luchaste contra el jefe, cerca de la Roca Lunar.

Energilunas 12 y 13: entra en la prueba que está junto a la energiluna 7. En esta prueba debes transformarte en Tiranosaurio para romper todos los bloques de la zona inferior y luego pisotea a todos los enemigos.

Energilunas 14 y 15: según miras hacia el segundo puente del reino ve hacia la izquierda para llegar a otra prueba. Las energilunas serán la recompensa de completar varias zonas en las que tendrás que hacer carambolas con los Chomp encadenados.

Energilunas 16 y 17: ve al puente de las energilunas anteriores y entra en la prueba que verás a la derecha. Avanza por la prueba y salta al saliente en el que hay un Koopa para despejar el camino hasta la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energiluna 18: viaja al Reino del Hielo y transfórmate en Soploncio. Debes mover el bloque de madera que hay en la zona exterior para llegar hasta un cuadro que te llevará hasta la plataforma en la que está la .

Energiluna 19: cuando tengas la energiluna 68 del Reino de las Arenas, habla con el taxista que verás cerca de la Odyssey.

Energiluna 20: transfórmate en Tiranosaurio y rompe el bloque que verás donde estaba la Odyssey cuando llegaste al reino.

Energiluna 21: habla con la Princesa Peach en lo alto de la zona 2D.

Energilunas 22 y 36: las conseguirás al ganar las Carreras de Koopa.

Energiluna 23: compra la ropa de cavernícola y habla con el habitante del Reino Sombrero que verás en la zona donde luchaste contra el jefe.

Energiluna 24: cómprala por 100 monedas.

Energiluna 25: usa el mirador que verás cerca de la Odyssey y haz zoom en la esfinge de Kin Triga que surca el cielo.



Energiluna 26: da un culatazo en la zona brillante que verás bajo el puente que cruza el río.

Energiluna 27: la verás en una plataforma flotante que está frente a la zona 2D.

Energiluna 28: flotando a la derecha del segundo puente del reino.

Energiluna 29: en un lateral del puente que lleva hacia la zona donde luchaste contra el jefe.

Energiluna 30: sube al cráneo del Triceratops y haz girar a Cappy en el cuerno que brilla.

Energiluna 31: transfórmate en Tiranosaurio y destroza el poste que eléctrico que está junto a la Odyssey.

Energiluna 32: ve a la zona en la que duerme el Tiranosaurio. Tras destrozar todas las rocas de la zona verás un brillo en el que debes realizar un culatazo.

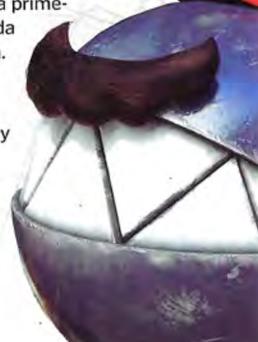
Energiluna 33: sube a lo alto de la zona 2D y usa a los Chomp encadenados para romper el poste eléctrico y los restos óseos.

Energiluna 34: atrapa al conejo que verás junto a la Odyssey.

Energiluna 35: activa la Clave de sol que verás en la zona 2D y coge todas las notas musicales.

Energilunas 37 y 38: entra en la prueba que está junto al segundo puente. Según avances verás una pared vertical en la que hay algunos bloques invisibles por los que debes subir para llegar hasta la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 39 y 40: entra en la prueba donde estaba la Odyssey averiada. Según avances tendrás que usar a Cappy para alcanzar la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

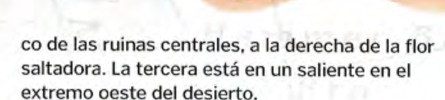




3 REINO DE LAS ARENAS



Arenas rojas y gentes con muchas ganas de vivir. El artefacto mágico que hay en la Pirámide invertida ha sido robado y a causa de ello la temperatura ha descendido drásticamente. ¡Debes recuperarlo!



Energiluna 1: en lo alto de la Torre redonda de las ruinas centrales.

Energiluna 2: ve al Estanque de los Mo-Guays y recoge las cinco esquirlas para que aparezca. Transfórmate en Mo-Guay y usa su habilidad para ver algunas estructuras invisibles.

Energilunas 3 y 4: al derrotar a los dos jefes.

Energiluna 5: en el tejado de uno de los edificios del Pueblo de Soltitlán.

Energiluna 6: ve a la zona 2D de las ruinas centrales. Según miras la pared salta hacia la izquierda para caer en la arena y mira bajo la zona 2D.

Energiluna 7: ve a las ruinas centrales y transfórmate en Bill Bala para volar hasta la columna en la que está la energiluna. Cerca de la única flor saltadora que hay en las ruinas.

Energiluna 8: mira hacia el agujero de arena que hay en las ruinas centrales. A la izquierda hay un hueco alargado bajo las arenas movedizas por el que debes entrar para llegar a una sala oculta en la que está la energiluna.

Energiluna 9: entra en la zona 2D de la Torre redonda. Cuando llegues al final deberás atravesar la pared de la izquierda.

Energiluna 10: entra en la pirámide invertida y avanza hasta la zona 2D exterior. Cuando llegues a la tubería del fondo atraviesa la pared de la derecha.

Energiluna 11: en lo alto del arco que está en la entrada de las ruinas centrales. Para llegar hasta él tendrás que transformarte en Bill Bala.

Energiluna 12: golpea al pájaro que da vueltas alrededor del lago venenoso de la zona este.

Energiluna 13: transfórmate en el Planeosaurio que está en lo alto de la Torre redonda. Desde aquí planea hasta una columna que está al este.

Energiluna 14: sube a lo alto de la pirámide invertida. Aquí tendrás que lanzar a Cappy en la cola de la estatua de Jaxi que emite un brillo.

Energiluna 15: lanza a Cappy en la fuente del Pueblo de Soltitlán.

Energiluna 16: ve hacia el oasis que está en la sureste. Cerca del lago verás un pequeño montículo en el que debes realizar un culatazo.

Energiluna 17: debes subir al enorme montículo de arena que está al oeste del Pueblo de Soltitlán y pegar un culatazo en la punta.

Energiluna 18: ve a la Torre redonda. Desde aquí ve hacia el norte para llegar a una parada de Jaxi, justo al lado verás un brillo en el que debes realizar un culatazo.

Energiluna 19: ve a las ruinas centrales y transfórmate en el Bill Bala que aparece en el puente de la entrada. Una vez transformado atraviesa la pared que tiene una grieta y estréllate contra la jaula en la que está la energiluna.

Energiluna 20: transfórmate en el Bill Bala que está junto a la flor saltadora y estréllate contra el bloque que emite un brillo.

Energiluna 21: ve al oasis que está en la zona sureste y golpea al pájaro que da vueltas.

Energiluna 22: completa la zona 2D de las ruinas centrales. Nada más salir verás una caja de madera que contiene la energiluna.

Energiluna 23: sube a lo alto de la pirámide invertida y realiza un culatazo en el bulto que verás en la zona donde luchaste contra el jefe.

Energiluna 24: transfórmate en el Planeosaurio que está en lo alto de la Torre redonda. Desde aquí planea hasta la estructura del lago venenoso y abre el cofre que verás en lo alto.

Energilunas 25, 26 y 27: deberás plantar las tres semillas que hay en el reino en las macetas del Pueblo de Soltitlán. La primera semilla la verás junto a las macetas. La segunda en un hueco de las ruinas centrales, a la derecha de la flor saltadora. La tercera está en un saliente en el extremo oeste del desierto.

Energiluna 28: activa el espantapájaros, en lo alto de la estructura de más al noroeste.

Energiluna 29: ve al Estanque de los Mo-Guays y pisa el interruptor que verás junto al lago central para iniciar una prueba contrarreloj.

Energiluna 30: activa el espantapájaros que verás alrededor del lago venenoso del este.

Energiluna 31: acércate al perro que está junto a la tienda de objetos y síguele hasta que te lleve al punto donde está la energiluna.

Energiluna 32: activa la Clave de sol que verás en lo alto de una palmera del oasis del sureste y recoge todas las notas musicales.

Energiluna 33: en la parte norte del desierto hay un pastor que ha perdido a sus ovejas. Búscalas y golpéalas con Cappy para devolverlas al redil.

Energiluna 34: ve al oasis del sureste y una vez transformado en Lakitu deberás pescar al pez más grande del lago.

Energiluna 35: ve a las ruinas centrales y transfórmate en una columna de Goombas para poder hablar con Goombette. Ella está cerca de la flor saltadora.

Energiluna 36: alquila los servicios de Jaxi y ve hasta el borde norte del desierto. Aquí verás unos cactus en fila que deberás destrozar.

Energiluna 37: ve al oasis que hay en el sureste y, una vez transformado en Lakitu, deberás pescar al pez más grande que hay en la zona de arena del fondo. Al pescarlo descubrirás que es el Capitán Toad.



Energiluna 38: alquila los servicios de Jaxi y llévalo junto a una estatua de un familiar suyo que está al este del oasis que está al sureste.

Energiluna 39: sube a lo alto de la pirámide invertida y alquila los servicios de Jaxi. Llévalo a plataforma en la que no hay estatua.

Energiluna 40: justo al sur del lago venenoso verás un solitario cactus en el que debes transfórmate. Cuando lo apartes realiza un culatazo en el brillo que verás en el suelo.

Energilunas 41 y 51: habla con Kin Triga en la pared de más al norte de las ruinas centrales y responde correctamente a todos sus acertijos.

Energiluna 42: debes comprarla en la tienda a cambio de 100 monedas normales.

Energiluna 43: a la izquierda de la tienda verás un hueco por el que debes avanzar agachado para llegar hasta la energiluna.

Energiluna 44: participa en el Juego del sombrero y consigue todos los símbolos de energiluna para hacerte con ella.

Energilunas 45 y 82: al suroeste del lago venenoso verás a un Koopa con el que debes hablar para participar en el minijuego donde podrás conseguirla.

Energiluna 46: entra en la pirámide invertida y avanza hasta el último pasillo. Sitúate en la pasarela que lleva las columnas hacia la izquierda y deja que te arrastren hasta la sala en la que está la energiluna.

Energilunas 47, 48 y 49: entra en el agujero que está bajo la pirámide invertida. Transfórmate en la columna de Goombas para poder alcanzar la energiluna que flota en el aire. Transfórmate en el Bill Bala que verás más adelante y rodea la muralla de la derecha para llegar hasta un cofre que contiene la segunda energiluna. Vuelve a la zona donde luchaste contra el segundo jefe y transfórmate en Monerrana, derrota momias hasta que aparezca la tercera energiluna.

Energiluna 50: ve a las ruinas centrales y entra en el agujero de las arenas movedizas. Avanza por la cueva y sube a lo alto de la última columna para encontrarla.

Energiluna 52: entra en la tubería que verás en un tejado del Pueblo de Soltitlán. En este minijuego tendrás que realizar un culatazo en el punto exacto donde se oculta la energiluna.

Energiluna 53: ve a la tienda de objetos y compra el Sombrero soltitleco y el Poncho. Vístete con ellos y habla con el habitante que está bajo el edificio que tiene una cúpula para pasar a la sala en la que conseguirás la energiluna.

Energilunas 54 y 55: cerca del pastor verás la entrada a otra prueba. Para conseguir la primera energiluna, lanza a Cappy hacia la señal de peligro que hay en la primera sala. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 56 y 57: entra en la prueba que está dentro de la estructura de más al noroeste. Transfórmate en Bill Bala y en el primer cruce ve hacia la izquierda para llegar a la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 58 y 59: alquila los servicios de Jaxi y entra en la prueba que está en el lago



venenoso. Activa la Clave de sol que verás a medio camino y recoge las notas musicales para que aparezca la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 60 y 61: usa a Cappy en el mini cohete que verás en un tejado del Pueblo de Soltitlán para llegar a otra prueba. La primera energiluna la verás encima de un bloque invisible. La segunda está junto a la salida.

Energiluna 62: viaja al Reino del Lago. Ve al lago donde está Lakitu y entra en el cuadro que verás aquí para aparecer en una plataforma en la que está la energiluna.

Energiluna 63: en la fachada de uno de los edificios del Pueblo de Soltitlán verás una Pista artística. Tras examinarla viaja al Reino de Bowser y realiza un culatazo en la sexta baldosa que está fuera de la tienda de objetos.

Energiluna 64: habla con el Toad que está escuchando música en el Pueblo de Soltitlán y deja que escuche la canción 60.

Energiluna 65: a la izquierda de la tienda de objetos hay un habitante con un sombrero que tiene dos ojos. Habla con él para conseguirla.

Energiluna 66 y 83: las conseguirás al ganar las Carreras de Koopa.

Energiluna 67: vuelve a la zona donde luchaste contra el segundo jefe. En el pasillo central verás un brillo en el que debes dar un culatazo.

Energiluna 68: para conseguirla tendrás que haber hablado con el taxista que está en la entrada del Pueblo de Soltitlán para que inicie su viaje por otros reinos. Cuando termine de realizar el viaje volverá aquí y tendrás que hablar con él de nuevo.





Energiluna 69: sube a lo alto de la pirámide invertida y habla con la Princesa Peach.

Energiluna 70: en lo alto de una palmera que está en el oasis del sureste.

Energiluna 71: en lo alto de un pilar que está en la zona norte del desierto.

Energiluna 72: completa la zona 2D de las ruinas centrales y nada más salir mira a la rampa de arena que está justo debajo.

Energiluna 73: en el camino de las plataformas flotantes de la Torre redonda.

Energiluna 74: en un islote del lago venenoso.

Energiluna 75: en lo alto de una de las columnas del lago de los Mo-Guays verás un brillo en el que realizar un culatazo.

Energiluna 76: ve las ruinas centrales y ve a la columna que está junto a la flor saltadora. Una vez aquí deberás transformarte en Bill Bala y volar lo más rápido que puedas hacia el lago venenoso para estrellarte contra un bloque está encima de una columna.

Energiluna 77: atrapa a los conejos que verás al oeste del Pueblo de Soltitlán.

Energiluna 78: ve hacia la estructura que está más al noroeste y quita todos los carteles de Bowser que hay a su alrededor.

Energiluna 79: en la parte suroeste del desierto verás una Clave de sol que debes activar. Recoge las notas musicales usando a Jaxi.

Energiluna 80: en la zona 2D de la Torre redonda verás una Clave de sol que debes activar. Recoge las notas musicales para que aparezca la energiluna.

Energiluna 81: transfórmate en Goomba y ve hasta el borde norte del desierto para hablar con Goombette.

Energilunas 84 y 85: frente al Pueblo de Soltitlán verás un pozo que te lleva a otra prueba. Transfórmate en el Mo-Guay y sube a la plataforma de la derecha para alcanzar la llave que desbloquea la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energiluna 86 y 87: en la primera zona de las ruinas centrales verás un pozo que te lleva a una prueba. Recoge la llave que verás según avanzas por el circuito para que aparezca la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energiluna 88 y 89: en la esquina más al noreste verás un pozo que te lleva a una nueva prueba. Avanza por ella transformado en Pulpichorro y, cuando llegues a las primeras plataformas, ve hacia la izquierda para encontrar la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.



4 REINO DEL LAGO

Tan hermoso como las claras aguas que lo bañan. Habitado por expertas diseñadoras de ropa a las que los Broodals les han robado un valioso traje ceremonial. ¡Zambúllete en sus aguas y nada junto a Dorrie!

Negros ➲ LUNAS
Morados ➲ MONEDAS



Energiluna 1: al derrotar al jefe de este reino.

Energiluna 2: en la espalda de Dorrie.

Energiluna 3: en un hueco que hay en la pared del segundo lago.

Energiluna 4: ve al lago donde está Lakitu y usa la flor saltadora para llegar a un saliente que te lleva hasta la energiluna.

Energiluna 5: sube a la parte más alta de la cúpula del segundo lago. Ve hacia el saliente en el que hay unas cajas de madera y rómpelas.

Energiluna 6: cerca de la Odyssey verás un brillo en el suelo en el que realizar un culatazo.

Energiluna 7: según miras a la entrada inferior de la cúpula, mira a tu izquierda y realiza un culatazo en lo alto de la columna.

Energiluna 8: en el interior de un cofre que está en el túnel que conecta ambas zonas.

Energiluna 9: desde la zona inicial, entra en el túnel y recoge la semilla. Debes plantarla en el macetero, junto a la entrada de la cúpula.

Energiluna 10: activa el espantapájaros que verás en la zona donde luchaste contra el jefe.

Energiluna 11: activa el espantapájaros que verás en un islote del segundo lado.

Energiluna 12: recoge las cinco esquirlas de energiluna, repartidas por el segundo lago.

Energiluna 13: en la zona de inicio hay una Clave de sol. Recógela y luego coge las notas musicales.

Energiluna 14: en la pared de la segunda zona verás una tubería que te lleva a una zona 2D. Activa la Clave de sol y recoge las notas.

Energiluna 15: transfórmate en Lakitu y pesca al pez más grande del lago.



Energiluna 16: transfórmate en Cheep Cheep y nada hacia el islote en el que hay una habitante que desea ver de cerca a uno de estos peces.

Energiluna 17: en la parte trasera de la zona inferior de la cúpula hay una pequeña sala en la que una habitante te la entregará.

Energiluna 18: transfórmate en Cheep Cheep y nada por el pozo de la zona inferior de la cúpula. Terminarás encontrándote con el Capitán Toad.

Energiluna 19: cómprala por 100 monedas.

Energiluna 20: mira a la cúpula, nada hacia arriba a la izquierda para ver otra prueba. Captura el bloque y colócalo en la posición correcta.

Energiluna 21: compra las Gafas de buzo y el Traje de baño. Habla con la habitante que está a la izquierda del expositor del traje de novia y te dejará pasar. Lanza a Cappy a la cabeza del maniquí.

Energilunas 22 y 23: según miras a la cúpula, mira hacia la derecha para ver una cremallera que debes abrir para ver la entrada a otra prueba. Coge la llave que verás al final de la prueba para que aparezca la primera energiluna. Para la segunda debes cruzar al lado derecho y abrir las dos cremalleras siguientes.

Energilunas 24 y 25: según miras a la cúpula ve a la parte superior y entra por la prueba que verás en la pared de la montaña de la derecha. Avanza hasta llegar a la última pared que sube y baja. Espera a que baje para colgarte del extremo superior y deja que te lleva a donde está la energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energiluna 26: viaja al Reino Ribereño y entra por el cuadro que está dentro de la gran copa.

Energiluna 27: examina la Pista artística que está en las escaleras que dividen la zona. Viaja al Reino de las Cataratas y realiza un culatazo a la izquierda del Toad que está en la zona de inicio.

Energiluna 28: usa el mirador de la playa de la zona de inicio y haz zoom en el taxi volador.

Energilunas 29, 30 y 31: habla con las tres habitantes de la zona superior de la columna. Cada una querrá verte vestido de una forma.

Energilunas 32 y 40: las conseguirás al ganar las Carreras de Koopa.

Energiluna 33: habla con la Princesa Peach en la zona donde luchaste contra el jefe.

Energiluna 34: en el túnel de la zona de inicio.

Energiluna 35: flotando junto a la zona 2D de la segunda zona.

Energiluna 36: transfórmate en Cheep Cheep y nada por el pozo que te lleva hasta el Capitán Toad.

Energiluna 37: en las columnas de lo alto de la cúpula verás un brillo: pega un culatazo.

Energiluna 38: golpea al pájaro que está sobre una columna de un islote de la zona de inicio.

Energiluna 39: transfórmate en Goomba y habla con Goombette en la parte trasera de la Odyssey.

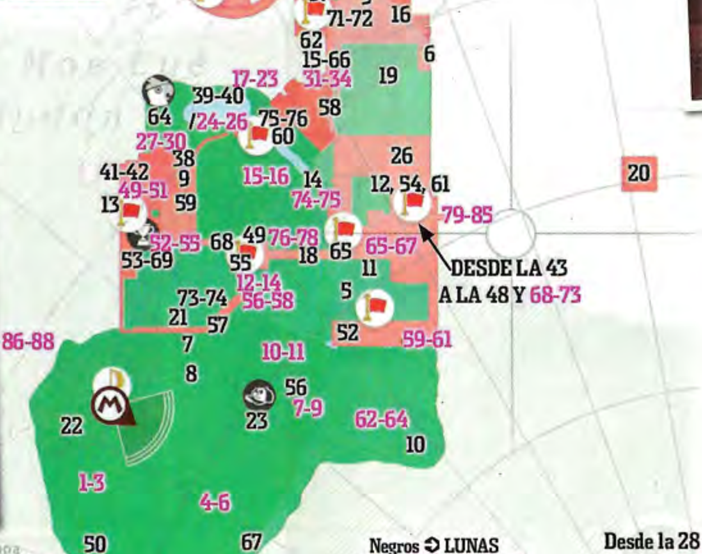
Energilunas 41 y 42: entra en el pozo de la zona de inicio para llegar a otra prueba. Transfórmate en rana y avanza. Recoge la llave del islote para que aparezca la primera energiluna y recoge la segunda junto a la salida.



5 REINO ARBOLADO

Jardines milenarios al cuidado de máquinas futuristas. Un reino que combina estructuras metálicas y las flores más bellas del planeta. Los Broodals pretenden robar un famoso ramo de gala y tendrás que detenerles.





Energiluna 1 a 4: las conseguirás según avances en la misión principal, desde que llegas al reino hasta que derrotes al segundo jefe.

Energiluna 5: destroza todo el muro de tierra que hay en la zona de los tanques para verla.

Energiluna 6: sitúate en la última rampa que hay antes de llegar al jardín y mira hacia la derecha para ver unos bloques que cierran la entrada a un camino secreto. Aquí verás una zona 2D y justo al final la energiluna.

Energiluna 7: en la zona de inicio verás una pequeña roca que emite un brillo. Debes recogerla y lanzarla desde un punto alto para romperla.

Energiluna 8: atrapa al conejo que verás cerca de la Odyssey.

Energiluna 9: ve a la zona del Punto de recarga y realiza un culatazo en el brillo que verás en una máquina.

Energiluna 10: sube a la zona superior de la zona de inicio y transfórmate en Cebolleto. Deberás estirarte para llegar a una plataforma que está en lo alto de un árbol.

Energiluna 11: en la misma zona de la energiluna anterior. Transfórmate en Cebolleto y sigue el cauce del río para entrar en una cueva y estírate para llegar hasta el saliente en el que está la energiluna.

Energiluna 12: ve a la zona de la energiluna 5 y avanza por el camino de plataformas que hay en el lateral derecho. Terminarás llegando a una zona trasera en la que está la energiluna.



Energiluna 13: ve al Inicio de la ruta de hierro y transfórmate en Cebolleto. Rodea la zona y estírate para llegar al saliente en el que está el bulbo que contiene la energiluna.

Energiluna 14: ve a la zona Montaña de hierro, 8ª parada y pasa por debajo de la rampa. Desde aquí salta a la zona inferior para encontrar el bulbo que contiene la energiluna.

Energiluna 15: ve al Inicio de la ruta de hierro y transfórmate en Cebolleto. Avanza por la zona del laberinto y, tras romper los primeros bloques, ve hacia arriba a la derecha para encontrar el bulbo que contiene la energiluna.

Energiluna 16: desde la zona donde está la energiluna 1 ve por el saliente de la derecha transformado en Cebolleto y terminarás encontrando el bulbo que contiene la energiluna.

Energiluna 17: desde la zona donde está la energiluna 1 activa el botón del suelo y avanza por el camino de flores hasta la siguiente estructura. Aquí verás un bulbo con la energiluna.

Energiluna 18: sube al Mirador y transfórmate en Planeosaurio. Desde aquí planea hacia el muro que está bajo la estructura central para encontrar el bulbo que contiene la energiluna.

Energiluna 19: ve al Inicio de la ruta de hierro y en vez de escalar por la estructura central rodéala por la izquierda. Terminarás encontrando un espantapájaros que deberás activar para iniciar un combate contra un Hermano Fuego.

Energiluna 20: sube al Mirador y transfórmate en Planeosaurio. Desde aquí planea hacia la plataforma más alejada para encontrarte con el Capitán Toad.

Energiluna 21: ve a la zona de los Goombas y crea una torre con ellos para poder hablar con Goombette en esta misma zona.

Energiluna 22: transfórmate en tanque y ve hasta la zona de inicio para destruir un bloque de tierra junto a la Odyssey.

Energiluna 23: debes comprarla en la tienda a cambio de 100 monedas normales.

Energilunas 24 y 25: entra en la torre donde luchaste contra el primer jefe. La primera está en el interior de un bulbo que verás en la estructura central. La segunda está arriba del todo y tendrás que estirarte para llegar a ella.

Energiluna 26: ve a la zona 2D y nada más salir de ella mira hacia abajo para ver un saliente. Salta con mucho cuidado y avanza por este camino para entrar por una tubería.

Energiluna 27: entra en el Jardín Secreto donde luchaste contra el segundo jefe y usa a Cappy para hacer que todas las plantas tengan flor.

Energiluna 28: en el Corazón del bosque. Cerca del borde de la zona verás una pequeña roca que emite un brillo. Debes recogerla y lanzarla un par de veces hasta que se rompa.

Energiluna 29: en el Corazón del bosque. Cerca del lago verás un espantapájaros: actívalo.

Energiluna 30: en el Corazón del bosque. Entra en la tubería que verás en una pared y resuelve el puzle entrando por las tuberías correctas.

Energilunas 31 y 32: en el Corazón del bosque. Transfórmate en Tiranosaurio y rompe los bloques de tierra para encontrar dos zonas con brillo en las que realizar un culatazo.

Energiluna 33: en el Corazón del bosque. Transfórmate en la Monerrana que deambula por la zona y dispara monedas a la planta que está en el lago hasta que aparezca la energiluna.

Energiluna 34: en el Corazón del bosque. En lo alto de una colina hay un árbol en el que debes transformarte para dejar al descubierto un brillo en el que dar un culatazo.





Energiluna 35: en el Corazón del bosque. Entra en la tubería que está incrustada en el tronco de un árbol para llegar a una sala con tres cofres. Ábrelos en el orden 2, 1 y 3.

Energiluna 36: ve a la tienda y compra el Sombrero de explorador y el Traje de explorador. Una vez que te hayas vestido de explorador ve al Corazón del bosque y habla con la máquina que está junto al río para que te deje entrar en la sala donde está la energiluna.

Energiluna 37: ve a la zona donde conseguiste la energiluna 1 y activa el espantapájaros.

Energiluna 38: ve a la zona del Punto de recarga y activa el espantapájaros que verás junto a las máquinas.

Energilunas 39 y 40: ve a la zona Inicio de la ruta de hierro y entra en la tubería del lago. Avanza por la prueba mirando hacia el techo para ver una apertura por la que saltar para llegar hasta la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 41 y 42: ve a la zona del Punto de recarga y transfórmate en el mini cohete para llegar a otra prueba. Transfórmate en Goomba alado y recoge las cinco esquirlas para conseguir la energiluna. La segunda la verás dentro de un saliente en la parte inferior de una estructura.

Energilunas 43 y 44: ve a la Ruta de la cima y sigue el camino que va hacia el fondo de la derecha para llegar a otra prueba. Para conseguir la primera energiluna tendrás que transformarte en una columna de Goombas. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 45 y 46: ve a la Ruta de la cima y corre por el lado derecho de la rampa para llegar a otra prueba. Transfórmate en tanque y, antes de activar el ascensor, mira hacia arriba para ver el bloque de tierra con la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 47 y 48: ve a la Entrada del Jardín Secreto y habla con la máquina del fondo para conseguir una semilla, tendrás que plantarla en el macetero del Mirador para llegar a otra prueba.

Energiluna 49: viaja al Reino Urbano. En la zona de inicio verás un cuadro que te lleva hasta la zona donde está la energiluna.

Energiluna 50: examina la Pista artística que cuelga de un árbol en la zona de inicio. Viaja al Reino de las Arenas y desde el Koopa del minijuego del círculo ve hacia el extremo norte del desierto para encontrar el punto en el que realizar el culatazo.

Energiluna 51: ve a la zona 2D y sal por el extremo del fondo. Cruza al otro lado y avanza por las barras hasta llegar a una zona en la que hay una llave que hará aparecer la energiluna.

Energiluna 52: sube a la parte superior de la zona inicial y acércate al río para ver a Toad. Habla con él y deja que escuche la canción 75.

Energilunas 53 y 69: las conseguirás al ganar las Carreras de Koopa.

Energiluna 54: habla con la Princesa Peach en la zona del Mirador.

Energiluna 55: entra en el túnel que custodia Kin Triga y mira hacia arriba.

Energiluna 56: sube al Mirador y transfórmate en Planeosaurio. Desde aquí localiza una plataforma de madera en uno de los árboles de la zona inicial y planea hasta ella para romper la caja que contiene la energiluna.

Energiluna 57: sube al Mirador y transfórmate en Planeosaurio. Desde aquí planea hacia la viga que está en la zona de los tanques y rompe el bulbo que verás aquí.

Energiluna 58: ve al Inicio de la ruta de hierro y transfórmate en Cebolleto. Justo antes de la entrada de la zona laberíntica verás unos bloques en los que debes subir para poder romper el bulbo que la contiene.

Energiluna 59: ve al Inicio de la ruta de hierro y transfórmate en Cebolleto. Entra en la zona que lleva hacia el Punto de recarga y rompe el bulbo que verás en la pared.

Energiluna 60: sube al Mirador y transfórmate en Planeosaurio. La energiluna flota en la zona central.

Energiluna 61: transfórmate en Cebolleto y destroza el bulbo que verás bajo el Mirador.

Energiluna 62: golpea al pájaro que sobrevuela por el Inicio de la ruta de hierro.

Energiluna 63: derrota al enemigo que aparecerá en la torre donde luchaste contra el primer jefe.

Energiluna 64: transfórmate en Hermano Fuego y enciende la fogata que verás junto a Cotorrete.



Energiluna 65: activa el espantapájaros que verás en un saliente cerca de la zona Montaña de hierro, 8ª parada.

Energiluna 66: recoge las cinco esquirlas de energiluna que hay en la zona laberíntica del Inicio de la ruta de hierro.

Energiluna 67: sube a la pared exterior en la zona de inicio y recoge la Clave de sol que verás según avances. Para recoger las notas musicales a tiempo, rueda por el borde cuesta abajo con mucho cuidado.

Energiluna 68: ve a la zona Montaña de hierro, 8ª parada, y pasa por debajo de la rampa. Si miras hacia abajo verás una Clave de sol que debes activar mientras estás transformado en Cebolleto para poder alcanzar todas las notas musicales.

Energiluna 70: transfórmate en Cebolleto y habla con el habitante del Reino Sombrero que está en la torre de más al noroeste.

Energilunas 71 y 72: en la zona del jardín que está bajo el Mirador verás la entrada a otra prueba. Según avanzas por la prueba verás un hueco en la pared en la que hay un cofre que contiene la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida, pero tendrás que derrotar a las tres pirañas más grandes para poder recogerla.

Energilunas 73 y 74: ve a la zona de los Goombas y entra por el pozo para llegar a otra prueba. El objetivo es conseguir llevar a un par de ovejas hasta la línea de meta a base de gorrazos y sin que se salgan del circuito.

Energilunas 75 y 76: ve al Inicio de la ruta de hierro y entra en la prueba que verás en la estructura central. Avanza hasta el final de la prueba y recoge la llave para que aparezca la primera energiluna. Para conseguir la segunda tendrás que transformarte en Bill Banzai y destruir la pared de bloques que hay al comienzo.





Puro misterioso sobre nuestras cabezas. Oculto entre un infinito mar de nubes en el que tendrás que enfrentarte al malvado Bowser.



6 REINO CÚMULO

Energilunas 1 y 7: entra en la tubería del fondo para llegar a un minijuego en el que tendrás que formar la figura de un Goomba. Cada energiluna requiere una puntuación diferente.

Energiluna 2: habla con la Princesa Peach en el borde de la plataforma central.

Energiluna 3: realiza un culatazo en el montículo que está más al sureste.

Energiluna 4: completa el camino de sombreros nube del lado oeste.

Energiluna 5: recoge la llave que está más al norte para hacerla aparecer.

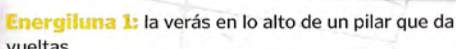
Energiluna 6: sube en la plataforma que está más al este y realiza un culatazo para que suba. Al subir verás una Clave de sol que debes recoger para que aparezcan unas notas musicales en esta misma zona.

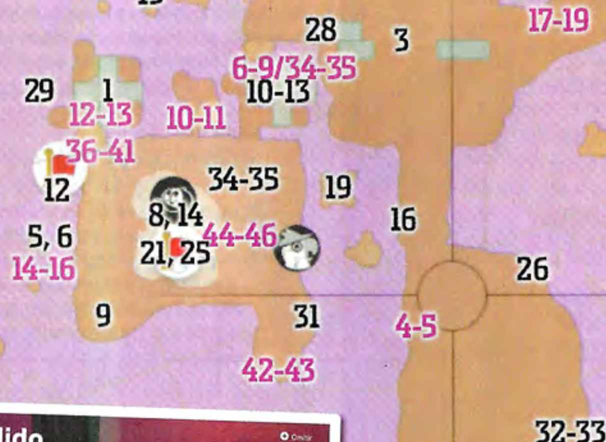
Energilunas 8 y 9: entra en el pozo que está a la izquierda de Toad. Durante la prueba ve recogiendo las esquirlas que veas para que termine apareciendo una de las energilunas. Cuando llegues a la sala que tiene dos zonas con fuego verás una tubería que te lleva hasta la otra energiluna.

7 REINO PERDIDO

Un remoto archipiélago tropical. Un reino de transición en el que deberás recoger todas las Energilunas que puedas para restaurar la energía de la Odyssey. ¡Mucho cuidado con sus pantanosas aguas!









Energiluna 1: la verás en lo alto de un pilar que da vueltas.

Energiluna 2: en lo alto de una columna, cerca de donde termina el cauce del río venenoso.

Energiluna 3: tras cruzar el puente de la zona inicial verás la energiluna en una cueva. Debes realizar un culatazo en la columna de la izquierda de la cueva para que cambie de posición y puedas entrar.

Energiluna 4: transfórmate en Floruga Tropical y ve hasta una de las ramas del árbol que está en el lago venenoso.

Energilunas 5 y 6: cruza el río de la zona inicial, ve hacia la izquierda y rodea la zona hasta ver una zona 2D. La primera energiluna está justo enfrente de esta zona 2D y la otra está dentro.

Energiluna 7: realiza un culatazo en la escalera de columnas que lleva hacia la zona del lago venenoso y mira dentro de ella.

Energiluna 8: la verás en lo alto de la palmera que está junto a la tienda.

Energiluna 9: en el camino hacia la tienda verás un brillo en una zona con plantas en el que debes realizar un culatazo.

Energiluna 10: realiza un culatazo en el grupo de mariposas que está en el primer pilar que da vueltas.

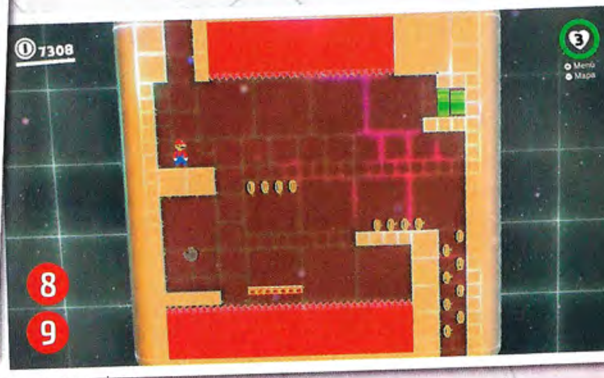
Energiluna 11: en la zona del río venenoso verás un bloque que emite un brillo. Tendrás que lanzar a Cappy hacia el enemigo que patrulla la zona para que se estrelle contra el bloque y lo destruya.

Energiluna 12: desde la tienda, mira hacia abajo para ver otro grupo de mariposas en el que debes hacer un culatazo.

Energiluna 13: atrapa al conejo que da vueltas en el primer pilar giratorio.

Energiluna 14: ve a la tienda y salta a la zona infe-







rior. Aquí verás una cueva en la que debes usar a Cappy para que todas las plantas tengan la flor a la vez.

Energiluna 15: tras cruzar el puente de la zona de inicio, ve hacia la izquierda y transfórmate en Floruga Tropical. En esta misma zona verás cinco esquirlas de energiluna.

Energiluna 16: la verás bajo el puente de la zona de inicio, para llegar hasta ella tendrás que transformarte en Floruga Tropical.

Energiluna 17: transfórmate en Floruga Tropical y ve a la zona de inicio. Salta a la zona inferior y recoge la llave que verás en una cavidad para que aparezca la energiluna.

Energiluna 18: transfórmate en el Planeosaurio que está junto a la tienda y planea hasta una solitaria isla en la que está la energiluna.

Energiluna 19: realiza la misma acción que en la energiluna 11. Esta vez deberás situarte de tal forma que el enemigo embista a la jaula en la que está la energiluna.

Energiluna 20: ve al lago de la energiluna 15. Transfórmate en Floruga Tropical y ve hasta el fondo para ver la entrada de una cueva en la que está el Capitán Toad.

Energiluna 21: debes comprarla en la tienda a cambio de 100 monedas normales.

Energiluna 22: usa el mirador que verás cerca de la Odyssey y haz zoom en el taxi volador.





Energiluna 23: transfórmate en Floruga Tropical y habla con el habitante del Reino Sombrero que está en la zona del río venenoso.

Energilunas 24 y 30: las conseguirás al ganar las Carreras de Koopa.

Energiluna 25: habla con la Princesa Peach junto a la tienda.

Energiluna 26: antes de cruzar el puente de la zona de inicio mira hacia la derecha para verla bajo una palmera.

Energiluna 27: ve a la zona del lago venenoso, sitúate en la esquina que está encima de la cueva donde está el Capitán Toad y mira hacia abajo para ver la energiluna encima de una columna.

Energiluna 28: en la zona Colina del pantano verás una columna con un brillo. Debes lanzar a Cappy al enemigo que está al otro lado, de tal forma que embista a la columna para destruirla.

Energiluna 29: transfórmate en Floruga Tropical y ve hacia el segundo pilar giratorio. Aquí verás una Clave de sol que debes activar para que aparezcan algunas notas musicales que debes recoger.

Energiluna 31: activa el espantapájaros que verás en la zona que está bajo la tienda, junto a un triángulo de plantas sin flor.

Energilunas 32 y 33: entra en la prueba que está junto a Toad en la zona de inicio. Según avanzas por la prueba debes conseguir que una piraña de fuego encienda dos faroles para que aparezca la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 34 y 35: sube a la tienda y mira hacia abajo para ver un pozo que te lleva a otra prueba. El objetivo es derrotar a Klepto para recuperar a Cappy y así poder abrir la zona en la que está la primera energiluna. Transfórmate en Gota de Lava y ve hacia la esquiva del fondo para encontrar la segunda.

8 REINO URBANO

Centro del comercio y parque urbano. Una cosmopolita ciudad en la que está a punto de celebrarse un festival. Ayuda a la alcaldesa Pauline en todo lo que haga falta, mientras disfrutas de algunos divertidos minijuegos.



Energilunas 1 a 7: las conseguirás durante el transcurso de la misión principal del reino.

Energiluna 8: a la izquierda del local del Juego del sombrero verás una viga flotante y debes mirar en su interior.

Energiluna 9: en lo alto de una viga que está en el helipuerto del ayuntamiento.

Energiluna 10: ponte de espaldas a la entrada principal del ayuntamiento y ve hacia la izquierda para verla en lo alto de unas vigas.

Energiluna 11: ve a la zona de la Cafetería y escala por la fachada del edificio más alto.

Energiluna 12: en lo alto del pararrayos del ayuntamiento.

Energiluna 13: en una viga en la zona de inicio.

Energiluna 14: en el tejado del primer edificio de la izquierda verás un brillo: pega un culatazo.

Energiluna 15: ve al parque del noreste y realiza un culatazo sobre los restos del jefe.

Energiluna 16: sube a la terraza de la Cafetería y da un culatazo donde se posan varias palomas.

Energiluna 17: en el tejado de la tienda de objetos verás a un conejo que debes atrapar.

Energiluna 18: sube a lo alto del ayuntamiento y mira hacia el helipuerto para ver una viga muy alta. En la punta hay un contenedor de basura en el que se esconde la energiluna.

Energiluna 19: ve al local del Juego del sombrero y activa el espantapájaros de la izquierda.

Energiluna 20: ve a lo alto del ayuntamiento y súbete en la moto que verás. Activa el botón que hay allí para que se forme un recorrido y coge la llave para que aparezca la energiluna.

Energiluna 21 a 23: debes plantar las tres semillas del reino, que están en el parque donde se juega a la comba. Debes buscar los maceteros. El primero está en una esquina del parque de las semillas. El segundo en el tejado del primer edificio de la izquierda. El tercero está en un tejado cercano al local del Juego del sombrero.



Energiluna 24: en la parte más al norte del reino verás una solitaria viga en la que está el Capitán Toad.

Energiluna 25: sube a la moto que está cerca del minijuego de la comba y conduce hasta un aparcamiento, que está en un tejado a la derecha del helipuerto. Tendrás que subir por el andamio y saltar por varios salientes para poder llegar.

Energiluna 26: según miras hacia la tienda, ve hacia la izquierda y quédate quieto en el banco en el que hay un hombre sentado. Tras unos segundos hablarás con él y te recompensará con la energiluna.

Energiluna 27: debes comprarla en la tienda a cambio de 100 monedas normales.

Energiluna 28: participa en el Juego del sombrero y consigue que todos los símbolos sean energilunas.

Energilunas 29 y 30: participa en el minijuego de la comba. Alcanza 30 saltos para la primera energiluna y 100 para la segunda.

Energilunas 31: en la acera de frente de donde juegas a la comba verás un transeúnte en el que puedes transformarte. Al hacerlo controlarás un coche de radiocontrol y tendrás que conducirlo hasta la energiluna que ves en una jaula.

Energilunas 32 y 73: junto a la energiluna anterior verás un edificio con la puerta abierta. Entra por ella y participa en otro minijuego de coche radiocontrol.

Energiluna 33: ve a la calle central y mira en la fachada de los edificios para ver la entrada a una prueba. Recoge la Clave de sol y las notas.

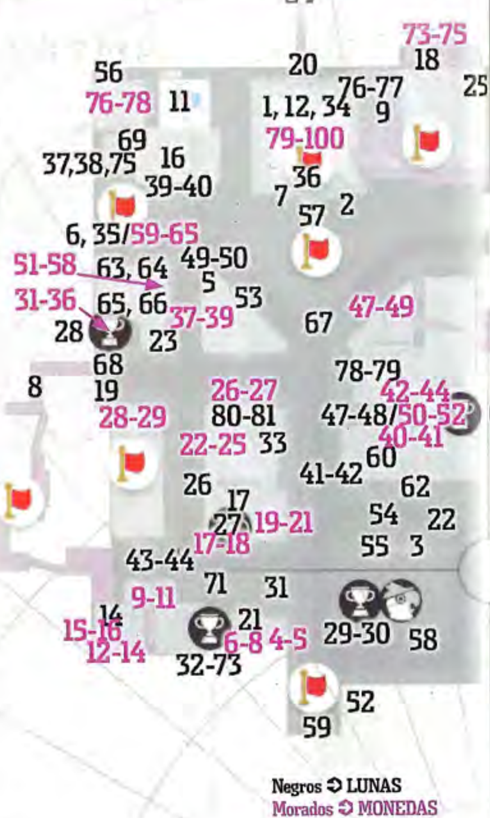
Energiluna 34: entra en la parte superior del ayuntamiento. Según avanzas por el interior llegarás a una zona en la que te cuelgas de unas barras. En vez de ir hacia la derecha debes seguir por el camino que va hacia arriba a la izquierda para encontrar un cofre que contiene la energiluna.

Energiluna 35: entra en las alcantarillas que están frente a la Cafetería. Avanza hasta el final de la primera zona y sube al saliente que está arriba a la derecha en vez de entrar por la tubería.

Energiluna 36: según avanzas por la zona de la celebración de este reino verás una tubería que te lleva a una zona secundaria en la que está la energiluna.

Energilunas 37 y 38: entra en el edificio que está a la izquierda del banderín de la Cafetería. Activa la palanca que verás nada más entrar para que aparezca la primera energiluna. Salta al toldo y avanza por las barras que cuelgan de la pared para llegar a la segunda energiluna.





Energilunas 39 y 40: ve a la tienda de objetos y compra el Casco de constructor y el Traje de constructor. Vístete de constructor y habla con el hombre que está a la derecha de la Cafetería para entrar en otra prueba. Cuando pases por lo alto de un edificio baja del poste eléctrico para encontrar unas cajas que contiene la primera energiluna. Para la segunda tendrás que recoger las esquirlas que verás en la última zona.

Energilunas 41 y 42: cerca del parque donde juegas a la comba verás un taxi en el que te puedes transformar para ir a otra prueba. En esta prueba debes recoger las cinco esquirlas para conseguir una energiluna. Para la segunda debes destrozar la caja que verás en la parte superior.

Energilunas 43 y 44: según miras a la tienda, ve hacia la izquierda y entra por la alcantarilla para llegar a otra prueba. Recoge todas las esquirlas para que aparezca la primera energiluna. Para conseguir la segunda debes subir al techo del laberinto e ir hasta el extremo opuesto, una vez aquí mira hacia abajo.

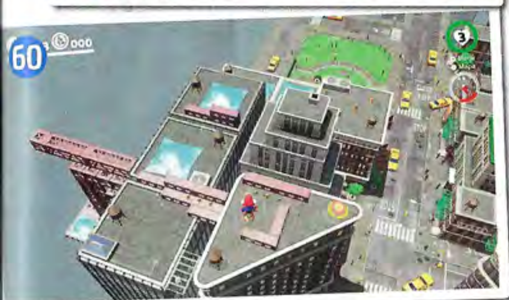
Energilunas 45 y 46: entra en el edificio que está a la izquierda del banderín de la Cafetería. Una vez dentro usa la tubería del fondo para llegar a otra zona en la que debes transformarte en mini cohete para llegar a otra prueba. Avanza por la prueba y, cuando llegues a la última barra del primer tramo, salta hacia la pared y sube para llegar a la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.



45-46

74





51

Energilunas 47 y 48: ve a la calle central y entra en la prueba que verás en un edificio del lado derecho. Tras escalar por la primera pared transfórmate en Bill Bala y vuela hacia la plataforma en la que está la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 49 y 50: mira hacia el ayuntamiento y date la vuelta. A la derecha verás la entrada a otra prueba. El objetivo es usar una moto para huir de un Tiranousario, según avances verás la primera energiluna en el lado izquierdo y la segunda junto a la salida.

Energiluna 51: viaja al Reino de las Arenas y ve hacia el lago venenoso. Justo al norte hay una columna que tiene un cuadro que te llevará a la zona en la que está la energiluna.

Energiluna 52: para conseguirla debes haber hablado con el taxista en el Reino de las Arenas. Si ya lo hiciste habla con el taxista cerca del parque donde se juega a la comba.

Energiluna 53: mira hacia el ayuntamiento y date la vuelta. Mira hacia arriba a la derecha para ver una Pista artística. Tras examinarla viaja al Reino del Lago y sube al último piso del interior de la cúpula. Cerca de la columna central verás el punto en el que realizar el culatazo.

Energiluna 54: golpea al pájaro que vuela por el parque donde se juega a la comba.

Energiluna 55: transfórmate en cada una de las letras que verás en el parque donde se juega a la comba y forma la palabra Mario.

Energiluna 56: compra el Sombrero de payaso y el Traje de payaso y ve al pasillo de más al norte de la Cafetería. Habla con él hombre triste que verás aquí.

Energiluna 57: habla con Pauline frente al ayuntamiento y responde correctamente a todos sus acertijos. Luego tendrás que ir a recoger un bolso que está cerca del helipuerto y entregárselo.

Energiluna 58: habla con el Toad que está en el parque donde se juega a la comba y deja que escuche la canción 80.

Energiluna 59: usa el mirador que verás cerca del parque donde se juega a la comba y haz zoom en la esfinge de Kin Triga que verás surcando el cielo.

Energiluna 60: monta en la moto que está en lo alto del ayuntamiento. Acelera todo lo que puedas para llegar hasta la zona de tejados de más al este y conduce hasta el parking que hay en uno de ellos.

Energilunas 61 y 74: las conseguirás al ganar las Carreras de Koopa.

Energiluna 62: cerca del parque donde juegas a la comba verás a un hombre que lleva con un sombrero que tiene un par de ojos. Habla con él para conseguirla.

Energiluna 63: entra en la alcantarilla de la Cafetería y ve hasta la última zona. Transfórmate en el cubo y colócalo en la posición correcta.

Energilunas 64 y 65: avanza por la calle de más a la izquierda y en el último edificio del lado izquierdo verás la entrada a otra prueba. Es una prueba en la que debes completar una zona en 2D, entra en la cuarta tubería para encontrar una energiluna y recoge las esquirlas para que aparezca la segunda.

Energiluna 66: habla con la Princesa Peach en lo alto del edificio que está frente a la cafetería.

Energiluna 67: en lo alto de uno de los edificios que está frente al ayuntamiento verás un botón que debes pisar para que aparezca un recorrido y la energiluna.

Energiluna 68: ve al banderín de Jardín en la azotea y transfórmate en el poste eléctrico que está justo al lado. Durante el trayecto agita el mando para alcanzar la energiluna.

Energiluna 69: destroza la caja que está en el tejado de la Cafetería.

Energilunas 70 y 72: ve a la zona que está más al noreste. Golpea al pájaro que vuela por la zona para conseguir la primera energiluna. Para obtener la segunda debes seguir al perro que hay en la zona hasta que te lleve al punto donde se encuentra.

Energiluna 71: activa el espantapájaros que está justo enfrente de la tienda.

Energiluna 75: entra en el edificio que está a la izquierda de la Cafetería. Acércate a todos los hombres que veas en el pasillo hasta localizar a uno que tiene un sombrero con ojos y habla con él.

Energilunas 76 y 77: en la zona inferior que está a la izquierda del helipuerto verás un pozo que te lleva a otra prueba. Sube a lo alto de la parte central para encontrar una energiluna. Desde aquí debes localizar una zona exterior en la que está la segunda.

Energilunas 78 y 79: sube al edifico más alto que está en el lado este para entrar en otra prueba. Avanza por la prueba y rompe los bloques de tierra que verás a la izquierda para encontrar la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 80 y 81: sube a los tejados de la zona central para encontrar un pozo que te lleva a otra prueba. En esta prueba tendrás que completar un circuito mientras conduces una moto. Cuando llegues al último tramo avanza por el camino secundario que va hacia la derecha para conseguir la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.





TODOS LOS SECRETOS DE POKÉMON ULTRASOL Y ULTRALUNA

¡Alola, Entrenadores Pokémon! Con Ultrasol y Ultraluna han aparecido muchísimas novedades en la saga de Pokémon. Si quieres sacarle todo el partido a las nuevas ediciones, no le quites ojo a esta sección, en la que vamos a revelaros todos los secretos de estos dos títulos. ¡Mucho cuidado con los spoilers! Si no has terminado el juego, aquí encontrarás muchas referencias al final de la historia.



CONSIGUIENDO UN PIKACHU CON SURF

Vamos a comenzar hablando sobre la nueva montura de Alola: Mantine. Con ella, podremos desplazarnos entre las distintas islas del archipiélago mientras disfrutamos de un divertido minijuego, en el que conseguiremos más puntos cuanto mejores sean nuestros combos con las olas. Pero agarraos, que lo más curioso viene ahora: superando los récords de las cuatro playas de Alola, conseguiremos el característico Pikachu con Surf de Pokémon Amarillo.

Estas son las puntuaciones a superar:

- Playa de Poni (Poni): 58.300 puntos.
- Playa de Ula-Ula (Ula-Ula): 43.200 puntos.
- Playa Big Wave (Melemele): 12.200 puntos.
- Playa de Kantai (Akala): 27.200 puntos.

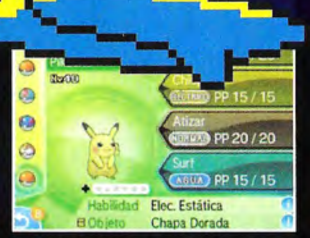
Una vez superados todos los récords, simplemente tendremos que acercarnos al Club de Surf de Ciudad Kantai, en Akala, y hablar con el encargado. ¡Y listo, este peculiar y nostálgico Pokémon será nuestro!



¿Recordáis la famosa introducción de Pokémon Amarillo?



Tendremos que entrenar los combos para conseguir el récord.



Este Pikachu es realmente exclusivo. ¡Entrénalo con cuidado!

ULTRAUMBRALES Y POKÉMON LEGENDARIOS

Por otro lado, tenemos el gran añadido de los Ultraumbrales, a través de los cuales podemos viajar a distintas dimensiones, en las que habitan los Pokémon legendarios de generaciones pasadas. Ya podemos capturar y usar en nuestros combates de nuevo a Cresselia, Heatran, Zapdos y compañía.

Existen cuatro tipos de portales diferentes. Dependiendo de su nivel, dentro encontraremos a Pokémon más o menos poderosos. Todos los Pokémon que captures son los distintos tipos de portales que podemos encontrarnos:

- Portales normales: muy pocas probabilidades de encontrar a un Pokémon legendario.
- Portales con el borde iluminado: bajas probabilidades de toparnos con un Pokémon legendario.
- Portales con el borde iluminado y un anillo alrededor: altas probabilidades de toparnos con un Pokémon legendario.
- Portales con borde iluminado, cubierto por aros más pequeños: encontraremos seguro un Pokémon legendario.
- Portales blancos: nos llevarán a un Ultraente.

TEAM RAINBOW ROCKET

Nada más terminar el juego, podremos embarcarnos en una misión extra, exclusiva de Ultrasol y Ultraluna, en la que nos enfrentaremos a todos los líderes de cada generación, unidos y reunidos por el gran Giovanni. Ha fundado un nuevo Team Rocket, conocido como Team Rainbow Rocket. Esta aventura, que dura aproximadamente unas tres horas, nos planteará todo un reto para nuestro equipo Pokémon, pues todos los líderes cuentan con el Pokémon legendario característico de su región, junto a otros Pokémon realmente poderosos. Si jugasteis a las entregas anteriores de Pokémon, ¡disfrutaréis de infinidad de guiños y referencias!



Por supuesto, el legendario Mewtwo será el último Pokémon del gran Giovanni.



Este Giovanni proviene de un mundo en el que no se ha encontrado nunca con Rojo.



Tanto el Líder Aquiles como el Líder Magno se interpondrán en nuestro camino.



¿No echabais de menos los míticos puzzles con teletransportadores? ¡Han vuelto!



Para encontrar los portales tendremos que viajar junto a Solgaleo o Lunala.



Palkia es un Pokémon exclusivo de Ultraluna, y Dialga de Ultrasol.



Heatran solo aparecerá en Pokémon Ultrasol, al igual que Groudon.

LA AGENCIA DE COMBATE

En la Festiplaza encontramos un nuevo modo de juego que hará las delicias de los que echaban de menos la Fábrica de Combate de Pokémon Esmeralda. En esta nueva Agencia de Combate, nuestro objetivo será ir venciendo a los rivales en luchas de tres contra tres, usando Pokémon de "préstamo". Cuando derrotemos a un grupo de tres entrenadores superaremos un reto y, según vayamos completando retos, mayor será el nivel de estrategia de nuestros enemigos. ¡Todo un desafío!

Este aumento de dificultad traerá consigo mejores recompensas. Dependiendo de lo lejos que lleguemos, ganaremos más o menos Festimonedas (que luego podremos usar en la Festiplaza), además de distintos objetos de combate.



Nunca estaremos solos. Siempre que participemos lo haremos con dos compañeros más.



Gracias a la Agencia de Combate descubriremos infinidad de nuevas estrategias de lucha.



Todos los entrenadores de la Agencia lucen estas gafas.



En la Agencia de Combate también nos dejarán luchar con algunos Pokémon legendarios.



DOMINSIGNIAS

Seguro que durante vuestra aventura por Alola os habéis topado con alguna de las pequeñas pegatinas doradas que están repartidas a lo largo del mapa. Al igual que ocurría con las células de Zygarde en Pokémon Sol y Luna, en Ultrasol y Ultraluna nos encontraremos con las Dominsignias. La gran mayoría están en las ciudades, aunque también hay algunas repartidas por las distintas rutas, escondidas tras un árbol, flotando en el agua, o bajo una roca.

Las Dominsignias son los nuevos objetos coleccionables que tendremos que buscar por toda Alola. Son unas pegatinas que emiten un brillo dorado (lo que facilita su búsqueda) y para obtenerlas, simplemente nos tendremos que acercar a ellas y pulsar el botón A.

A modo de recompensa, el profesor Gabriel Oak nos pedirá que acudamos a su encuentro en la Playa de Kantai, en la isla Akala. Según el número de Dominsignias que hayamos encontrado, Oak nos obsequiará con un Pokémon más grande de lo habitual, como ocurre con los Pokémon Dominantes de cada Prueba Insular. Estos son los Pokémon que podremos obtener:

- Con 20 Dominsignias: Raticate Alola (Ultraluna) / Gumshoos (Ultrasol)
- Con 40 Dominsignias: Salazzle (Ultraluna) / Marowak Alola (Ultrasol).
- Con 50 Dominsignias: Araquanid (Ultraluna) / Lurantis (Ultrasol).
- Con 70 Dominsignias: Togedemaru (Ultraluna) / Vikavolt (Ultrasol).
- Con 80 Dominsignias: Mimikyu.
- Con 100 Dominsignias: Kommo-o (Ultraluna) / Ribombee (Ultrasol).

Hay que mirar por todos los recovecos y esquinas. Es ahí donde más Dominsignias se esconden.



Algunas Dominsignias se camuflan a la perfección con el entorno. ¡Ándate con mucho ojo!



En las grandes ciudades es donde encontraremos más Dominsignias escondidas.



Los Pokémon conseguidos con Dominsignias son inmensos comparados con los normales.



NUEVOS MOVIMIENTOS Z

En Ultrasol y Ultraluna también se han incluido una gran cantidad de Movimientos Z nuevos, exclusivos para algunos legendarios y Pokémon como Lycanroc y Mimikyu. Son los siguientes:

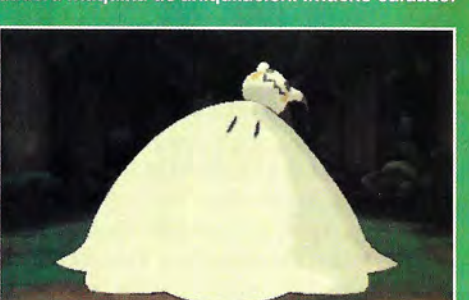
- **Embestida Solar:** exclusivo de Necrozma Melena Crepuscular. Su poder base es de 200 y es de tipo Acero. Ataque físico. Ignora por completo la habilidad del objetivo enemigo.
- **Deflagración Lunar:** exclusivo de Necrozma Alas del Alba. Es de tipo Fantasma, con un poder base de 200. Ataque especial. Ignora la habilidad del objetivo.
- **Fotodestrucción Apocalíptica:** exclusivo de Ultranecrozma. Es de tipo Psíquico, con un poder base de 200. Golpea con la estadística más alta, ya sea Ataque o Ataque Especial. Ignora la habilidad del rival.
- **Somanta Amistosa:** exclusivo de Mimikyu. Su poder base es de 190 y es de tipo Hada. Ataque físico. No tiene ningún efecto secundario.
- **Tempestad Rocosa:** exclusivo de Lycanron (en sus tres formas). Es de tipo Roca, con un poder base de 190. Ataque físico. Ignora cualquier efecto del terreno de combate.
- **Estruendo Implacable:** exclusivo de Kommo-o. Su poder base es de 185 y es de tipo Dragón. Ataque especial. Es el único ataque Z que puede golpear a varios objetivos en combates múltiples e incrementa todas sus estadísticas en un nivel.



"Estruendo Implacable" hace de Kommo-o una verdadera máquina de aniquilación. ¡Mucho cuidado!



¿Alguna vez os habéis preguntado como es realmente Mimikyu? ¡A veces casi se le puede ver!



"Somanta Amistosa" ha revelado que Mimikyu puede hacerse más grande para absorber a sus enemigos.

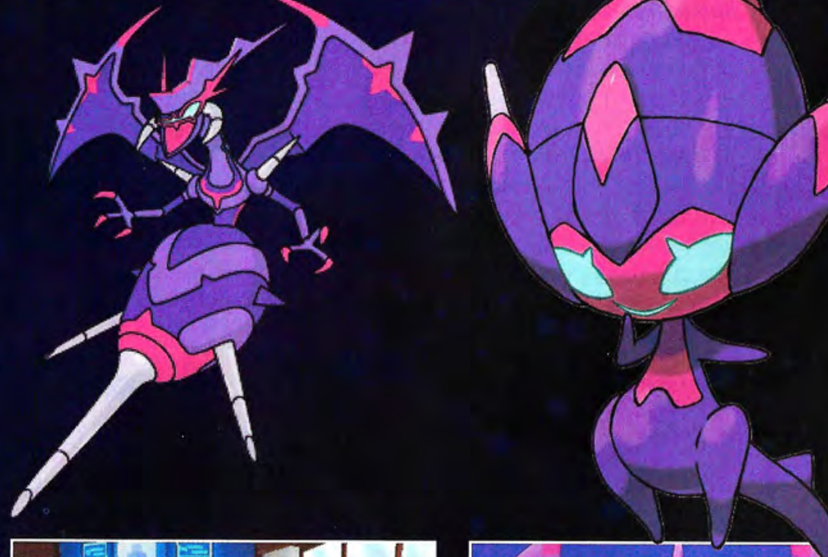


La nueva forma de Necrozma tiene uno de los movimientos Z más potentes de todo el juego.

EVOLUCIONAR A POIPOLE

A estas alturas ya conoceréis al nuevo Pokémon de tipo Veneno proveniente del Ultraespacio: Poipole. Además de ser utilizado por los miembros de la Unidad Ultra, nos será entregado tras superar el desafío de Ultrópolis. Pero lo que a todo el mundo ha pillado por sorpresa, es que este adorable Pokémon... ¡tiene una evolución brutal!

Su nombre es Naganadel, y el primer paso para conseguirlo será enseñarle a nuestro Poipole el movimiento Pulso Dragón. Para que aprenda este ataque, la única vía es llevarlo ante Remi Niscencia, que puede hacer que nuestros Pokémon recuerden movimientos básicos a cambio de una Escama Corazón. En cuanto Poipole aprenda Pulso Dragón, evolucionará automáticamente al subir un nivel.





Naganadel es una de las evoluciones más complicadas y escondidas de los nuevos juegos.



Remi Niscencia nos enseñará movimientos olvidados a cambio de una Escama Corazón.



El diseño de Naganadel no tiene nada que envidiarle a otros Ultraentes. ¡Es una pasada!



EL consultorio del

Profesor Kukui

¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico: **revistanintendo @gmail.es**



En Busca del Legendario Ho-oh

● Federico Monsalve

¡Muy buenas, Profesor Kukui! Mi duda es la siguiente: ¿dónde y cómo puedo encontrar al Pokémon legendario Ho-oh en Pokémon Ultrasol o en Ultraluna? ¡Muchas gracias!

¡Hola, Federico! En US/UL, prácticamente todos los legendarios de pasadas generaciones, y entre ellos Ho-oh, aparecen en el Ultraumbral. Por desgracia, Ho-oh es uno de los Pokémon exclusivos de Ultrasol, por lo que no podrás encontrarlo de ninguna forma en Ultraluna, al igual que en Ultrasol nunca aparecerá Lugia. Dejando a un lado la diferencia de legendarios de cada versión, tanto para atrapar a Lugia como para conseguir a Ho-oh, tendrás que navegar por el Ultraumbral hasta encontrar un portal azul (para Lugia) o rojo (para Ho-oh). Para asegurarte de que detrás de esos portales hay un Pokémon legendario, tendrás que esperar a encontrar uno rodeado de dos brillantes aros. Si el portal no tiene ningún aro brillante, saldrá de él un Pokémon común, y si solo tiene un aro brillante, hay muchas probabilidades de que salga un legendario, pero no es 100% seguro.

Un pequeño truco si vas a pasar mucho tiempo en el Ultraumbral: aunque la configuración por defecto sea con el giroscopio, es posible cambiarla y utilizar también el pad direccional. Para ello, tendrás que ir a las oficinas de Game Freak, en Akala, y hablar con uno de los empleados tras haber desbloqueado el minijuego, para que te ofrezca la opción de cambiar entre controles. ¡Mucha suerte con la caza de ese Ho-oh!



¿Pokémon Edición Zygarde?

● Hans Díaz

Hola, tengo una duda. Soy muy fan de Pokémon, y mi región favorita es Kalos, así que mi pregunta es sobre Pokémon Edición Zygarde. No sé si es el próximo juego que van a sacar, si era una idea de Game Freak,

Pokémon del mes: Cresselia y Cambio Banda

Estamos a tan solo medio mes de que comiencen los torneos oficiales con las normas de VGC18, pero ya son muchos los entrenadores que están practicando en este nuevo formato. Y quién mejor para estrenarnos en esta modalidad que Cresselia, quien ha sido usado en casi todos los equipos desde hace más de 8 años. ¿Qué tiene Cresselia de especial? Básicamente, que es el mejor Pokémon de soporte a día de hoy. Tiene una cantidad de vida y unas defensas muy altas, así como la posibilidad de recuperarse con Luz Lunar y permite controlar la velocidad del equipo con Viento Hielo y Espacio Raro, levita, y por si fuera poco, tiene acceso a movimientos como Refuerzo o Día Soleado. Pero en US/UL ha conseguido un nuevo movimiento que le abre aún más puertas: Cambio Banda. Con él, Cresselia intercambia la posición con su compañero. ¿Os imagináis a Cresselia cambiándole el sitio a un Heatran cuando éste va a recibir un Tierra Viva?



o si no existe. Solo he visto una imagen por internet. Me gustaría que respondiera mi duda, Kukui. ¡GRACIAS!
Estaría genial poder disfrutar de una edición de Pokémon en la que el protagonista sea Zygarde, pero siento tener que comentarte, Hans, que la información que has visto por internet es falsa. Muchas veces, algunos fans (con un buen dominio de Photoshop) crean carátulas falsas, simplemente para ver cómo quedarían sus Pokémon favoritos en la portada de un juego, o para extender un rumor, como el de este caso, de una tercera parte de Pokémon X e Y, llamado Pokémon Z, con el legendario Zygarde como Pokémon principal. Pero nada más lejos de la realidad. Ahora mismo lo único que sabemos es que el próximo juego de Pokémon será para Nintendo Switch, y saldrá durante el año que viene. ¡Pero la esperanza es lo último que se pierde y quizá algún día Zygarde protagonice algún juego!

El Luxray Perfecto

Cosme Blanco

¡Alola Profesor Kukui! Me presento, soy Cosme. ¿Me podrías decir cómo potenciar mi Luxray de nivel 100? Me gustaría saber qué naturaleza, movimientos, objeto... le irían bien. ¡Gracias!
¡Hola, Cosme! Luxray es un Pokémon precioso, que además tiene una burrada de Ataque físico, y tampoco le falta Ataque especial. Además, cuenta con acceso a la habilidad Intimidación, para bajarle el Ataque a los Pokémon rivales. Para combates individuales, lo más recomendable es utilizarlo con objetos como Cinta Elegida o Vidasfera. Yo, personalmente, prefiero la primera opción, ya que los ataques más potentes de Luxray, como Voltio Cruel, ya le van a causar daño de retroceso, y con la Vidasfera, se desgastaría demasiado rápido. Con la Cinta Elegida solo puedes utilizar un movimiento, pero Luxray pegará mucho más fuerte.

LUXRAY ES UN POKÉMON ELÉCTRICO FASCINANTE, QUE ADEMÁS TIENE UNA BARBARIDAD DE ATAQUE.

A pesar de entrenarlo por el lado físico, como movimiento de apoyo también puede ir muy bien Voltiocambio, ya que, así, si prevés que el rival va a cambiar de Pokémon, tú puedes pegar y luego dejarle el turno a otro Pokémon con más ventaja. El set completo de Luxray quedaría así:

LUXRAY
- **Objeto:** Cinta Elegida
- **Habilidad:** Intimidación
- **Naturaleza:** Firme
- **EVs:** 4 HP / 252 Atk / 252 Vel
    - Voltio Cruel
    - Colmillo Hielo
    - Fuerza Bruta
    - Voltiocambio



El Cristal Z de Kommo-o

Guillermo de Borjas

Saludos, Profesor Kukui. Espero que pueda responderme a mi duda, ya que estoy bastante desesperado. En uno de los anuncios de Pokémon Ultrasol y Ultraluna, vi que Kommo-O, uno de mis Pokémon favoritos, aprendía un nuevo movimiento Z exclusivo, pero no consigo encontrar el Cristal Z para ejecutarlo. ¿Podría decirme dónde se encuentra y cómo conseguirlo? ¡Muchas gracias!



¡Alola, Guillermo! Muy buena pregunta, el Kommostal Z es uno de los Cristales Z más escondidos del juego. Te cuento. Para conseguirlo, primero tendrás que completar la aventura, es decir, tienes que haberte convertido en Campeón de Alola. Una vez conseguido, tendrás que dirigirte a la llanura de Poni. Si todavía no has investigado esta zona, aquí también tendrás que completar parte de la historia. Cuando estés allí, si avanzas hacia el norte y te desvías ligeramente hacia el oeste, llegarás a la entrada de un camino con forma de "U" invertida. Cuando llegues a la zona en la que la "U" hace la curva, verás una entrada a una cueva algo escondida. Es la entrada a la Gruta de la Llanura. Cuando entres, encontrarás rápidamente el Kommostal Z. Suerte entrenando a tu Kommo-O para realizar "Estruendo Implacable". ¡Es de los mejores ataques del juego!

Noticia del mes
¡Consiguiendo Pokémon shinies!

Con la salida de Ultrasol y Ultraluna, y la aparición del Ultraespacio, también ha surgido un nuevo método para conseguir Pokémon shinies o variocolor. ¿En qué consiste? Básicamente, los Pokémon que aparecen a través de los portales tienen una alta probabilidad de salir shinies. De esta forma, cazar Pokémon legendarios como Kartanq, Lugia o Heatran, con colores inusuales, es más fácil que nunca. Tendremos que recurrir a la famosa técnica del "soft-reset", o lo que es lo mismo; ir reseteando la consola frente al legendario hasta que éste aparezca shiny, pero ahora será cuestión de un par de horas conseguir que aparezca.

Próximo número

Sale el **15** de enero

REPORTAJE

¡Vuelve Bayonetta!

La bruja asaltará Switch. Las dos primeras partes llegarán a mitad de febrero y ya está en desarrollo, y en exclusiva para Switch, el esperadísmo Bayonetta 3.

Y ADEMÁS, TODO ESTO...



PRÁCTICO

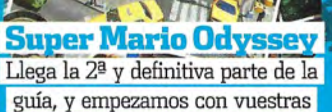
Pokémon Ultrasol y Ultraluna

Tras contaros todas las novedades, es hora de ir a por los secretos.



PRÁCTICO

Super Mario Odyssey



Llega la 2ª y definitiva parte de la guía, y empezamos con vuestras curiosidades. ¡Seguid enviando!



REGALO

Calendario 2018

¡Regalazo! Todo un año de súper imágenes de nuestros juegazos preferidos. ¡Que llegue ya!

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Antonio Carrizosa, Samuel González, Miguel Martí, Juanfree Martínez y Javier Parrado.**
Maquetación **Grafis Soluciones Creativas S.L.**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



12
www.pegi.info

ARMS™

Nintendo®



PRUEBA LA DEMO EN

Nintendo eShop

"La lucha más alocada: un derroche de imaginación"
Revista Oficial Nintendo



NINTENDO SWITCH™







"Todo reside en tres pilares de igual importancia: golpe, escudo y agarre... no quieres parar hasta dominarlo a tope. Es jugabilidad pura."
Revista Oficial Nintendo

"Un juego en constante expansión gracias a los personajes, escenarios y modos gratuitos."
Revista Oficial Nintendo


Gran Premio ARMS



Combate en grupo







www.nintendo.es





/NintendoSwitchES • @NintendoES • YouTube /NintendoES